すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成13年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻 第12号 通巻第19号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
12月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
最新情報
電脳戦機バーチャロン
フォース
機動戦士ガンダム
連邦VS.ジオンDX
ソウルキャリバーII
鉄拳4
バーチャファイター4
CAPCOM VS. SNK 2
総力特集
THE KING OF FIGHTERS 2001
第39回AMショーリポート
開発者対決 頭文字D VS. 湾岸ミッドナイト
付録「式神の城」描き下ろしB2判ポスター
2001
12
No.019
650
yen
DECEMBER

NAOMI

夢を乗せ、君の名馬が駆ける!

ダービーオーナーズクラブ2

DERBY OWNERS CLUB II

Hitmaker

ヒットメーカーは、
やんちゃですが、走りそうな馬ですね。

気合いがのり、鋭さも増したので、
ちょっと調子にのっています。

鍛えた愛馬が駆けるターフの臨場感！最強競走馬育成シミュレーションに"II"が登場!!

配合、トレーニング、そしてレース……競馬すべての魅力がつまった「ダービーオーナーズクラブ」。
この秋、さらに要素をパワーアップして「ダービーオーナーズクラブ２」が登場します。

ランク分け導入で
初心者プレイヤーも安心

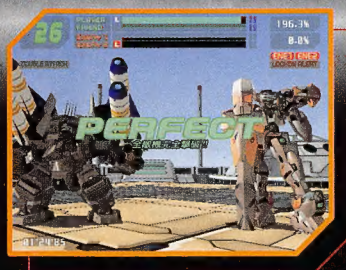
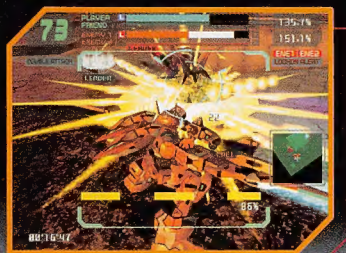
プレイヤーの馬名の
実況で臨場感アップ！

ダービーオーナーズクラブ2では・・・

- ■DOC2000及びDOC2000バージョン2の親馬カードは、DOC2でも同様に親馬として使用できます。
- ■前作までの競走馬カードを、そのまま競走馬として使用することはできません。
- ■前作までの競走馬カードを、DOC2で引退させ親馬とすることはできません。

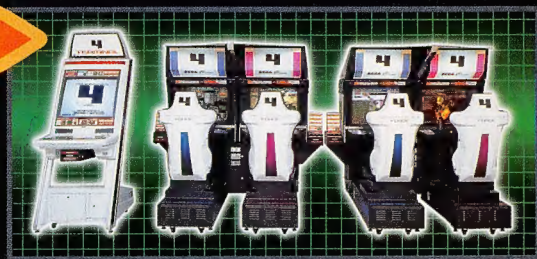
SEGA 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

デジタルフィールドで交差する夢の2on2バトル!!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"

電脳戦機バーチャロン フォース

新たなるバーチャロンの世界〝フォース〟が目覚める!!

2on2の複数人対戦が戦いをさらにヒートアップさせる!

待望のチームバトルがついに実現。
「リーダー制」や「レスキューダッシュ」という新システムを採用し、より高密度、高品位な2対2チームバトルが可能。

VO4パイロットライセンスカードで広がる、カスタマイズの世界

機体乗り換えのチャンスや、スペシャルミッションなど、カードでバーチャロン フォースの世界が無限に広がる!

新たなライバル達との闘いが、

KOF2001 開催
EOLITH
開発元　EOLITH CO.,LTD./株式会社ブレッツァソフト
販売元　株式会社 サンアミューズメント
SUN
株式会社サンアミューズメント　〒564-0051　大阪府吹田市豊津町4-36

KOF200

Fight it out!

K' MAXIMA WHIP LIN KYO BENIMARU DAIMON SHINGO IORI VANESSA SETH RAMO
CLARK HIDERN TERRY ANDY JOE MARY RYO ROBERT YURI TAKUMA KING MAI HI
KULA FOXY K9999 ANGEL ATHENA KENSOU CHIN BAO KIM CHANG CHOI MAY LI

THE KING OF FIGHTERS 2001™

ポケットに収まるコンパクトボディが
本当のモバイルを実現します。

本体寸法	101×65×17mm(縦×横×厚さ)
CPU	S1C33209(E0C33209) 32ビットRISC
メモリ	SRAM 256KB フラッシュRAM 512KB
LCD	FSTN 白黒4階調 表示部サイズ:45×31mm ドット数:128×88
音声出力	音源:PWM音源(ドライバソフトによる多ch再生)
本体出力	モノラルスピーカー
外部出力	ヘッドホン端子
インタフェイス	USB/赤外線ユニット
付属フォント	JIS第二水準漢字フォント(10×10ドット)
電源	単三電池×1
対応OS	Windows®専用
その他	時計・カレンダ機能内蔵 アプリケーション開発ツール付属(Windows®専用)

【初回限定モデルの仕様】
- **シルバー&ブラックのカラーリング。**
- **専用ゲーム等のCD-ROM付属。**

※次期ロットより、公式サイトでの無償配布に切り替わります。

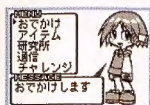
P/ECE
mobile equipment

ロイヤリティー&ライセンスフリー

2001年11月30日発売予定
予定価格9,800円(税別)

"PIECE"は新しい「創造の場」を提供します。

"PIECE"には標準で、ユーザーが自分でソフトウェアを開発するキットを付属しており、ソフトウェアを使うだけでなく、自分で作り出すことができます。そして最大の特徴は"PIECE"が『ロイヤリティ&ライセンスフリーのプラットフォーム』であること。"PIECE"専用に製作されたソフトウェアは弊社に許可を得なくても、個人・法人を問わず様々な媒体にて自由に発表・販売する事ができます。

※画面はすべて開発中のものです。

おでかけマルチ
「ToHeart」のキャラクター、マルチがライバルメイドロボ達に勝ち抜くゲーム。マルチのコスチュームを自分の好みに着替えさせる事ができ、他のプレイヤーのマルチと対戦させる事も出来ます。

Black Wings
様々な敵キャラクターやトラップ、巨大なボスキャラが登場する本格オリジナルアクションRPG。リーフキャラも少し登場するよ。

タンクバトル
行動プログラムを入力し最強のタンクを目指す、とても戦略性の高いゲームです。通信機能を使えば他のプレイヤータンクとの対戦させる事も出来ます。

スケジューラー
スケジューラー、住所録、メモ帳として使えます。パソコンで入力したデータをダウンロードし、赤外線で友達との情報交換も出来ます。

ゲームだけでなく、ユーティリティ関係(スケジューラーなど)の部門も予定しています。詳細は決まり次第、オフィシャルサイトにて発表しますのでそちらをご覧ください。

"PIECE"オフィシャルサイト公開中!
http://www.piece-me.com/
- 弊社製作のPIECE用ソフトウェアやソース、開発ツール等の無償公開
- ユーザー同士がPIECE用ソフトウェアを発表・意見交換する場の設置
- PIECE対応ソフト製作メーカー様の紹介、PRコーナー、リンクなど。

●募集要項:プログラマー(Windows®またはコンシューマ機用のプログラミングができる方)
●勤務地:大阪開発室(JR新大阪駅より徒歩10分/JR御堂筋線地下鉄御堂筋線西中島南方駅から徒歩7分)
東京開発室(JR池袋駅より徒歩15分/有楽町線東池袋駅より徒歩5分)
●募集要項:履歴書・自己PR文・オリジナル作品、もしくは過去に手掛けた作品(担当した箇所を記入のうえ)をお送り下さい。
※詳しくは弊社ホームページをご覧ください。 http://leaf.aquaplus.co.jp/

柔(?)の道を極めし者

GORO DAIMON 大門五郎

い。本作では、動作中にほかの必殺技を入力することで、動作をキャンセルしてその技を出すことが可能。
雲つかみ投げと切り株返しは、打撃判定でヒット時のみ投げに移行。前者は対空用、後者は対地＆対ダウン用で出した瞬間から足元が無敵だ。
根っこ返しは上段の地上技を取る当て身技。発生まで若干スキがある。
天地返しは出した瞬間に成立するコマンド投げ。技後の硬直が長くなり、起き攻めが不可能に。超大外刈りもコマンド投げで、成立までにわずかに時間がかかるが、投げ判定発生までは全身無敵となっている。

ついに復活した柔の鬼。一体どれだけのファンが彼の帰りを待ったことだろう……。今回はその必殺技の数々を紹介しよう。

Text：ラオウ

足元のチビ大門はうわさの息子なのか？父親のような大柔道家になってほしい。

技解説

●通常技&特殊技／↘+Cは発生が遅くなり、判定も弱体化したため、対空には使いにくくなった。→+Aはヒット後に切り株返しで追撃可能。

●必殺技／地雷震は地面全体に下段判定の攻撃を発生させる技。飛び道具に合わせるのが主な使い方で、威力が高いため飛び道具と相打ちになってもダメージ勝ちできる。強地雷震はフェイント技となっている。

超受け身は攻撃判定の無い移動技。移動中は完全無敵で投げ技も回避できるが、終わり際にスキがある。前転と違って相手の裏に回ることは無い。

●超必殺技／地獄極楽落としは、出した瞬間に投げが成立するコマンド投げ。嵐の山も投げ技で、つかむまでに時間がかかるが、その間に打撃技をくらってもひるまず動作を続行する。追加入力でダメージアップ。

強力なけん制技の数々は健在。ただし、頭上払いだけは発生が遅くなり、判定も弱体化した。

超受け身からほかの必殺技へと移行できる。連係を組み立てるのが面白いキャラだ。

中段技として使える後方ジャンプD。対となるしゃがみBからはコマンド投げにつなごう。

	技名	コマンド
投	十字締め	近距離で←or→+C
	つかみ叩きつけ	(少し離れて) 近距離で←or→+C
	送り足払い	近距離で←or→+D
特	玉潰し	→+A
	頭上払い	↘+C
必	地雷震	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	切り株返し	←↙↓↘→+C
	天地返し	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	超大外刈り	近距離で→↓↘+BorD
	根っこ返し	↓↘→+BorD
	裏投げ	→↘↓↙←→+BorD
超	地獄極楽落とし	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	嵐の山	
	①根っこ抜き	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
	→②続・切り株返し	①中に←↙↓↘→+BorD
	→ぶっこ抜き裏投げ	②中に→↓↘+BorD
MAX	地獄極楽落とし	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
	嵐の山	
	①根っこ抜き	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同時押し
	→②続・切り株返し	①中に←↙↓↘→+BorD
	→ぶっこ抜き裏投げ	②中に→↓↘+BorD

ストライカー動作　暴れ大門

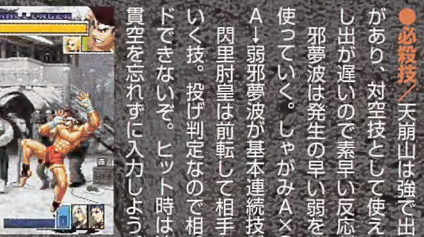
画面端から走ってきて、相手に接触すると天地返しのモーションで暴れ回る。打撃判定で、ヒットすると相手は垂直に浮く。もちろん追撃が可能だ。当たり方でヒット数が変化するのが難点か。

Aボタンカラー　Bボタンカラー

お待たせ！帰ってきたよ!!

LI XIANGFEI 李香緋（リー・シャンフェイ）

シャンフェイの挑発は相変わらず「ベロベロベ～」だ。

技解説

●通常技&特殊技／→+Aは単発で使うと中段だが、主に弱攻撃からの連続技に使っていく。→+Bは→+Aと似た動作から下段攻撃を出す。

●必殺技／天崩山は強で出すと無敵があり、対空技として使える。ただし出が遅いので素早い反応が必要だ。

邪夢波は発生の早い弱を連続技に使っていく。しゃがみA×2→→+A→弱邪夢波が基本連続技だ。

閃里肘皇は前転して相手を投げにいく技。投げ判定なので相手はガードできないぞ。ヒット時は追加技の貫空を忘れずに入力しよう。

当て身技の詠酒はコマンドが変更。相手の技の攻撃判定が出ている時に入力すると成立するぞ。また、スーパーキャンセルをかけることが可能。

万泊後宴は相手を一瞬無防備にするコマンド投げ技で、技後は連続技を入れたり、追加技の衛氣守炮でダメージを与えることができる。

●超必殺技／超白龍はシャンフェイ最大の武器となり得る技。追加入力式の3段技なのだが、3段目がワイヤーダメージになっていて、しかも弱攻撃からつながるという優れもの。コマンドもA+Cと簡単なので、ヒット確認から簡単に決められるぞ。

真心牙は投げ判定の技。暗転後にジャンプで避けられてしまうが、投げられなかった場合は気の固まりを前方に放つので、反撃は受けにくい。大鉄神は出が遅く、無敵時間も無いので使いにくい。

詠酒は技成立時に体を前に出すので、思った以上に離れた場所から反撃することができる。

弱攻撃をキャンセルしてもつながる超白龍は、連続技に組み込みやすい。

超白龍の3段目が決まると、ワイヤーダメージが発生。天崩山や大鉄神で追撃していこう。

	技名	コマンド
投	華瞰麻	近距離で←or→+C
	力千後宴	近距離で←or→+D
特	双掌打	→+A
	弓歩・後旋腿	→+B
	伏歩・後旋腿	↘+D
必	天崩山	→↓↘+BorD
	那夢波	↓↘→+AorC
	①閃里肘皇	↓↘→+B
	→貫空	①ヒット中に↓↘→+B
	閃里肘皇・心砕波	↓↘→+D
	詠酒（対・空中攻撃）	A・↖
	詠酒（対・立ち攻撃）	A・→
	詠酒（対・しゃがみ攻撃）	A・↓
	②万泊後宴	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	→衛氣守炮	②中に↓↙←+AorC
超	大鉄神	↓↘→↘↓↙←+BorD
	真心牙	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
	超白龍	AC同時押し・←↖+C・←+C
MAX	大鉄神	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
	真心牙	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+BD同時押し

待望の復活を遂げたシャンフェイ。連続技に組み込みやすい超白龍で、効率よくダメージを与えていくことが可能だ。

Text：極限堂

Aボタンカラー

Bボタンカラー

ストライカー動作　超白龍 弐

自キャラの目の前に出現し、一定時間経過後に3段攻撃を放つ。ダウンしている相手を引き起こしつつ決まる効果があり、3段目がヒットすると相手が垂直に浮くので、そこに追撃することができる。

ゲー事典

大門補足：頭上払いが弱体化したので、相手を跳び込ませない立ち回りを意識したい。技の振りが早く上方向にも判定がある遠距離立ちAや、威力重視の遠距離立ちDなどをまくといい。

シャンフェイ補足：超白龍の3段目でワイヤーダメージが発生した後、素早く超白龍を出すと3段目のみヒット。ゲージが続く限り決め続けられる。ただし、ダメージは期待できないぞ。

THE KING OF FIGHTERS 2001

メイ・リー

2種類の構えを使いこなせ！

MAY LEE JINJU

構え変更で各種技をキャンセルできるので、独自の連係を作りやすく、プレイヤーによってまったく違った闘い方ができそうだ。

Text：極限堂

Aボタンカラー　Bボタンカラー

通常技&特殊技

メイにはスタンダードモード（以下スタンダード）とヒーローモード（以下ヒーロー）という二つの構えがあり、ABCで変更することができる。ヒーロー時はガード、緊急回避、通常投げ、ストライカー呼び出しができないので注意。

スタンダード時の通常技は、遠距離立ちBと、リーチが長く出の早いしゃがみDがけん制に使いやすい。ジャンプ攻撃はCが下方向に強く、Dが空中戦に強い。使い分けよう。

特殊技の➡＋Bはガードされても体力をケズれ、足先を当てれば中段攻撃になるぞ。

ヒーロー時は、リーチが非常に長い立ちCと、しゃがみDをけん制に使っていく。C＋Dは出が遅いもののリーチは長く、ヒット時にはワイヤーダメージが発生する。ジャンプ攻撃はCとDにキャンセルをかけることが可能だ。

特殊技の➡＋Aは、上中段にガードポイントが発生する技。これで攻撃を受けた後、反撃を入れよう。⬋＋Bで出せるスライディングは、スキが小さいので多用してOK。

なお、構え変更の一風変わった特性として、「ほぼすべての通常技、必殺技をキャンセルして行なえる」というものがある。例えば、スタンダード時にしゃがみDを出してガードされた場合。構え変更でキャンセルすれば、ヒーローに変更しつつ技後のスキを減らして、攻めを継続することが可能だ。この構え変更キャンセルは強力なので、使いこなせるように練習しよう。

ガード時に体力をケズることができ、先端を当てれば中段になる➡＋B。スキも小さめ。

二つの構えでまったく技が異なるメイ。状況に応じてうまく使い分けていこう。

必殺技

～スタンダードモード～

●**三連脚（回し蹴り）**／2段蹴りを繰り出す。弱攻撃からつながるので連続技に使おう。

●**三連脚（かかと落とし）**／出の早さがそこそこの中段技。

●**三連脚（下段蹴り）**／その名の通り下段技なので、三連脚（かかと落とし）と使い分けて二択をかけていくといい。

●**三連脚（後ろ回し蹴り）**／一瞬後ろに下がった後、回し蹴りを放つ。Dで出すと技終了後にヒーローモードとなる。

●**我打反襲**／上中段の攻撃を取れる当て身系の必殺技。当て身に成功すると2段蹴りを放ち、その後追撃可能。蹴りの2段目に構え変更キャンセルをかけておくといいぞ。

弱攻撃からつながる三連脚（回し蹴り）は、連続技や連係に重宝する技となっている。

～ヒーローモード～

●**フルスイングチョップ**／弱で出せば強攻撃から連続技になる。強は出が遅く通常技からはつながらないが、ワイヤーダメージ発生技となっている。

●**メイ・リー　チョ～ップ！**／前斜め上方向に軽くジャンプしてチョップを放つ技。

●**メイ・リー　キーック！**／キリモミ回転しつつ足先から突っ込む技。多段ヒットする技なのだが、最後の1段だけ立ちガード不能となっている。

●**メイ・リーブレイク**／相手の腹に蹴りを放つコマンド投げ。

強フルスイングチョップは出が遅いものの、ヒット時にはワイヤーダメージが発生する。

超必殺技

～スタンダードモード～

●**流月臨脚**／ヒットすると乱舞攻撃を繰り出す突進技。無敵時間は無いので、割り込みなどには使えない。

●**神獣脚**／軽く飛び上がり蹴りを放つ中段技。最後の一撃がワイヤーダメージ発生技なので、ヒット後に追撃が可能。

～ヒーローモード～

●**メイ・リー・ダイナミック！**／空中専用の突進技。ヒット後は乱舞攻撃を繰り出す。

●**メイ・ジ・エンド**／大きく手を振りかぶって攻撃、ヒットすると跳び蹴り後どこか見ことのあるポーズを取り、相手を爆破。弱攻撃からつながるのでヒーロー時の連続技に。

今にも「ラ○ダー……」と聞こえてきそうなこの技は、ヒーロー時のMAX超必殺技、メイ・ジ・エンドだ。

	スタンダードモード中の技	
投	表演舞	近距離で←or→＋C
	裏演舞	近距離で←or→＋D
特	構え変更（スタンダード→ヒーロー）	ABC同時押し
	空刹撃	→＋B
必	①三連脚（回し蹴り）	↓↘→＋BorD
	②三連脚（かかと落とし）	→↓↘＋B
	②三連脚（下段蹴り）	→↓↘＋D
	→③三連脚（後ろ回し蹴り・スタンダード）	→↘↓↙←＋B
	→③三連脚（後ろ回し蹴り・変身）	→↘↓↙←＋D
	※三段攻撃の連係パターン：①→②→③、①→③→②、②→①→③、②→③→①	
	我打反襲	→↘↓↙←＋BorD
超	流月臨脚	↓↘→↓↘→＋BorD
	神獣脚	↓↙←↓↙←＋BorD
	ヒーローモード中の技	
特	構え変更（ヒーロー→スタンダード）	ABC同時押し
	ヒーロー受け	→＋A
	スライディング	↘＋B
必	フルスイングチョップ	↓↘→＋AorC
	メイ・リー　チョ～ップ！	↓↙←＋AorC
	メイ・リー　キーック！	空中で↓↘→＋BorD
	メイ・リーブレイク	近距離で→↘↓↙←→＋AorC
超	メイ・リー・ダイナミック！	空中で↓↘→↓↘→＋AorC
MAX	メイ・ジ・エンド	↓↘→↓↘→＋AC同時押し

ストライカー動作

神獣召喚

画面後方から出現。相手をサーチして突進していき、駆け抜けるようにチョップとキックを繰り出す。キックがヒットすると相手はダウンしてしまうので、追撃を入れることはできない。

基本戦法

スタンダード時は遠距離立ちBやしゃがみD、ガードされても体力をけずれる➡＋Bでけん制し、積極的にしゃがみBからの連続技を狙っていくといい。各技は構え変更などでキャンセルして、相手を翻弄していくのも効果的だ。

ヒーロー時は立ちCとしゃがみDがけん制に適している。立ちCはキャンセルが可能なので、弱フルスイングチョップまでセットで出していってもよい。ヒットしていたときは連続技になり、ガードされても構え変更キャンセルで攻めを持続できるぞ。

スタンダード時の遠距離立ちBは出が早く、ジャンプ防止にもなるぞ。

連続技紹介

①しゃがみB→しゃがみA→キャンセル三連脚（回し蹴り）→三連脚（下段蹴り）→三連脚（後ろ回し蹴り）

②しゃがみB×4→キャンセルメイ・ジ・エンド

③我打反襲→（キャンセル構え変更→）メイ・リー・ダイナミック！

①はスタンダード時の連続技で、ガードされてもスキは小さい。
②はヒーロー時のもの。しゃがみBの数は間合いにより調整する。
③は我打反襲の2段目を構え変更でキャンセルするのがポイント。

ゲー事典

通常技補足：スタンダード時のジャンプCは、昇りで出すとしゃがんでいる相手にヒットさせることが可能だ。ヒーロー時のしゃがみCは、ヒットすると相手が浮くので、そこに追撃を入れることができる。特殊技の➡＋Aは必殺技でキャンセルできるので、相手の攻撃をこの技でガードした後は、キャンセルで弱フルスイングチョップなどを決めていこう。

アンヘル

トボけた顔の超テクニカルキャラ!!

ANGEL

ふざけた見た目や言動とは裏腹に、かなりのテクニカルキャラであるアンヘル。連係&連続技マニアはぜひチームに参加させよう。

Text：OYZ

通常技&特殊技

特殊技の→+Bは、相手の胴体辺りを狙った回し蹴りで、リーチがそこそこ長く2ヒットする。ジャンプ↓+Dは膝蹴りを繰り出す技。リーチこそ短いが攻撃範囲が広く判定も強いので、主力ジャンプ攻撃の一つになるだろう。

通常技で使いやすいのは、キャンセルが可能な近距離立ちC。ここから必殺技のフォーマリスツ　ブルーを出し、アンチェインへとつなごう。

ジャンプ↓+Dは判定が強く、将来性を感じさせる。この後アンチェインで揺さぶろう。

このようなふざけた仕草や言動もアンヘルの特徴の一つ。

必殺技&超必殺技

●**レッドスカイ　オブ　ヤポネシア**／ダッシュして見えない打撃を出す技。ヒット後は投げのような動作になるが判定は打撃。(以下レッドスカイ)

●**フォーマリスツ　ブルー**／踏み込んで下段回し蹴りを出す。判定は見た目通り下段。ここからアンチェイン始動技につながるのでかなり重要だ。

●**マッドマーダールーレット**／追撃が可能な投げ技。追撃はレッドスカイが安定。

●**ザ　アナインテンティファインド　ビクテム　コンシャスネス**／攻撃を受け止めて連続攻撃で反撃する、当て身系超必殺技。ジャンプ攻撃を受けたときは反撃技が変化。

通常状態で出せる唯一の超必殺技。相手の攻撃によって反撃する技が変わるので、跳び込みに対しても使える。

アンチェイン

アンチェインとはアンヘル独自の連続攻撃の総称で、**アンチェイン始動技**→**アンチェインサークル技**→**アンチェインフィニッシュ技**の3パートで構成されている。それぞれのパートは何種類かの技があり、その中から状況に応じて技を選択し、連続技を組み立てていくことになる。

●**アンチェイン始動技**／足を踏み出しつつのボディブロー、**レプンカムイ**は、リーチこそ短いが強ならガード弾き効果がある。**シチズン　オブ　ザ　ワールド**と**ウェルカム　トゥ　リュウグゥ**は、前者が中段で後者がフォーマリスツ　ブルーから連続ヒット。**ビヨンド　ザ　フレイムス**は単体では相手の背後に回る移動技。すり抜ける動作の前にサークル技を入力すると、正面から打撃を決めつつその技に移行する。

●**アンチェインサークル技**／始動技の次に出る技で全6種類。つながり方に特殊なルールがある。詳しくは下図参照。

●**アンチェインフィニッシュ技**／その名の通り、アンチェインの締めを飾る技。追撃可能な浮かせ技の**クラウン　アンダー　ザ　スカイ**、中段の**ステート　オブ　ヒートヘイズ**、ガード不能の**ア　フルムーン　イブニング**、移動投げの**ライド　ユア　サイクル**、バックステップ後にその場で投げ技を出す**ア　ガーデントゥプレイ　ウィズ　ゴースツ**、乱舞系超必殺技の**ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ**、そして通常必殺技にもあるレッドスカイの全7種類だ。

基本的に、アンチェイン中の中段攻撃やガード不能技はどれも発生が遅く、簡単に割り込まれてしまう。とはいえ、豊富な技を相手の対応によって使い分けることができれば、大きな戦力になるだろう。

アンチェイン中にのみ出せる、乱舞系超必殺技。連続攻撃中にコマンドを入れなければならないので慣れが必要。

アンチェインサークル技 連係ルート

技名	コマンド	種類
バイバイ　リュウグゥ	↑+AorC	上段パンチ
インポテント　シンプトム	↓+BorD	下段キック
ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ	→+BorD	中段キック
バギー　アンド　コフィン	→+AorC	中段パンチ
ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ	↓+AorC	下段パンチ
シェルターフロム　ザ　ストーム	↑+BorD	上段キック

始動技後はいずれかのサークルを出すことが可能。その後は、サークル技を上図の矢印が示す順(時計回りor時計回りの一方通行)で最大1回転までつなげられる。サークル技からはいつでもフィニッシュ技に移行できるが、↑+AorCと↑+BorDからフィニッシュ技へのつなぎは条件が必要(欄外参照)。

Aボタンカラー

Bボタンカラー

分類	技名	コマンド
投	ゴーゴー　フーテンガール	近距離で←or→+C
	スターリット　フィールド	近距離で←or→+D
特	センスレス　チャター	→+B
	アット　ザ　ウェイストランド	空中で↓+D
必	レッドスカイ　オブ　ヤポネシア	→↘↓↙←+BorD
	マッドマーダールーレット	近距離で←↓↙+BorD
	①フォーマリスツ　ブルー	↘+B
UC始動技	→シチズン　オブ　ザ　ワールド	①後にB
	→ウェルカム　トゥ　リュウグゥ	①後にA
	レプンカムイ	↓↙←+AorC
	ビヨンド　ザ　フレイムス	←↙↓↘→+BorD
UCサークル技	バイバイ　リュウグゥ	↑+AorC
	シェルターフロム　ザ　ストーム	↑+BorD
	バギー　アンド　コフィン	→+AorC
	ウィズ　ア　ランプ　フォー　ザ　パスウェイ	→+BorD
	ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ	↓+AorC
	インポテント　シンプトム	↓+BorD
UCフィニッシュ技	クラウン　アンダー　ザ　スカイ	→→+AorC
	ステート　オブ　ヒートヘイズ	→→+BorD
	ア　フルムーン　イブニング	↓↙←+AorC
	ライド　ユア　サイクル	←↙↓↘→+BorD
	レッドスカイ　オブ　ヤポネシア	→↘↓↙←+BorD
	ア　ガーデントゥプレイ　ウィズ　ゴースツ	←↓↙+BorD
超	ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ	UCサークル技中に←→↓↘+AorC
	ザ　アナイテンティファイド　ビクテム　コンシャスネス	←→↓↘+BorD
MAX	ロイヤリティー　テスト　フォー　ザ　リベラリスツ	UCサークル技中に←→↓↘+AC同時押し

ストライカー動作　ビヨンド　ザ　フレイムス

地上を突進し、ヒットすると相手の背後に回って攻撃。相手は吹っ飛ばないので地上で追撃可能だ。発生は遅くないので、連続技のつなぎに使えるぞ。2段目のヒットバックが逆方向なのもポイント。

連続技紹介

①近距離立ちC→キャンセルフォーマリスツ　ブルー→【ウェルカム　トゥ　リュウグゥ→ア　トレイン　トゥ　シー　チェリーブロッサムズ→クラウン　アンダー　ザ　スカイ】→レッドスカイ　オブ　ヤポネシア

※【】内はアンチェイン

つなぎを簡単に説明すると「通常技→必殺技→始動技→サークル技→フィニッシュ技(浮かせ)→追い打ち」となっている。コマンドは、C、↘+B、↓+AorC、→→+AorC、→↘↓↙←+BorDだ。

跳び込み時にめくりを狙うならジャンプC。肘打ち部分に攻撃判定があるぞ。

基本戦法

アンヘルのウリは、何といってもアンチェイン。まずはジャンプ↓+Dで跳び込んで、近距離立ちCから必殺技のフォーマリスツ　ブルーを使ってみよう。この方法が1番アンチェインに入りやすいぞ。

次はアンチェインに慣れるため、左の連続技を修得しよう。ガードされてもいいので、最後まで出し切れるように練習するべし。フィニッシュ技まで出せるようになったら、中段や下段、ガード不能などの判定を持つ技を盛り込んでいけば、自然と相手のガードを崩せるようになるはずだ。

アンチェインサークル技の↑+AorCと↑+BorD：これらの技は、サークル技の最後(6発目)に出したときのみ、フィニッシュ技へと移行できる。始動技後に図中で隣にある技からスタートし、逆方向にサークル技を1回転つながないと、フィニッシュ技につなぐことができないのだ。

THE KING OF FIGHTERS 2001

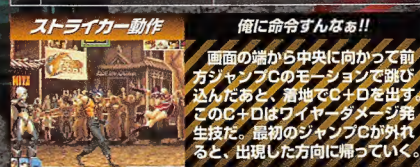
K9999（ケイ・フォーナイン）

俺はデコスケじゃねえ！

その名の通り、「K」の力を受け継ぐシリーズなのだろうが……、明らかに異質の力を持つK9999。今にも溢れ出さんばかりの力を使いこなせるのか!?

Text：パチ

Aボタンカラー　Bボタンカラー

投	消えろぉ！	近距離で⬅or➡+C
	いつまで遊んでんだよォ！	近距離で⬅or➡+D
特	うるせぇー！	➡+A
必	あっちへいってろォ！	⬇⬊➡+AorC
	割れろォ！	➡⬇⬊+AorC
超	月…	⬋➡⬊⬇⬋⬅⬊+AorC

ストライカー動作

俺に命令すんなぁ!!

画面の端から中央に向かって前方ジャンプCのモーションで跳び込んだあと、着地でC+Dを出す。このC+Dはワイヤーダメージ発生技だ。最初のジャンプCが外れると、出現した方向に帰っていく。

通常技&特殊技

中間距離では、遠距離立ちDとC+Dがけん制の要となる。前者はリーチこそ大して長くないが、判定が強いのが特徴。ただしキャンセルは不可能。後者は拳を横に振り抜く技で、見た目よりも攻撃範囲が広い。キャンセルも可能なので、空キャンセルで必殺技を出しておこう。奇襲に使えるのが、下段判定のスライディング、しゃがみD。特殊技扱いなので、通常技からキャンセルで出すことも可能だ。ただ、ヒットさせてもダウンは奪えず、見た目よりも高い位置にやられ判定があるため、対空には不向き。そのほか、判定が下方向に強く相手の足払いなどをつぶせる立ちB、上段判定だがヒット時はダウンを奪え、リーチも長いしゃがみCなども覚えておこう。

接近戦では下段判定のしゃがみBが主力。連続技の始動に使っていこう。また、➡+Aは腕をドリル状に変化させて突進する多段技（最大6ヒット）。ヒット時はダウンを奪うことができ、ガードされてもスキは小さく、3段目まではスーパーキャンセルも可能だ。キャンセルで出せば弱攻撃からでも簡単に連続ヒットするので、連続技に組み込もう。出し切っても問題無い。

近距離立ちDも見逃せない。中段技の割には発生が早いため、ガード崩しに使うことができ、ヒット時はダウンを奪えるぞ。また、ダウン状態への追撃に使うことも可能。

ジャンプ攻撃では、着地まで出っ放しで最大5ヒットするジャンプAが特徴的。判定は弱いので、相手の起き上がりに使っていこう。また、ジャンプC+Dは手先の判定が強い。遠めから出していこう。

➡+AはK9999の主力技。けん制よりは、通常技からのキャンセルで使っていこう。

必殺技

●あっちへいってろォ！／衝撃波を飛ばす飛び道具で、射程は画面全体の3分の2ぐらい。弱なら5、強なら6ヒットの多段技で、弾速が遅く、けん制の主力になる。中間距離でいきなり出したり、C+Dを空キャンセルして出すといい。近距離立ちCなどをガードされたときのフォローにも使えるぞ。また、弱、強共に1〜4ヒット目はノックバックが無いため多段ヒットしやすく（多段ガードになりやすく）、ゲージ溜め能力も高い。連発するのもいいが、跳び込まれるスキもあるので注意しておこう。

あっちへいってろォ！は主力となる飛び道具。ガードされれば問題無いぞ。

●割れろォ！／斜め上に炎を出す対空技。弱は単発技で、攻撃発生まで無敵時間があり、最低でも相打ちを取れるのが強み。対空はもちろん、割り込みにも使えるぞ。強は2段技で、無敵時間こそ無いが2段目がヒットすると相手が空中に浮き、そこに追撃が可能。高い位置で当たるか、相打ちになれば（硬直が短くなる）、月…での追撃も狙えるぞ。対空に使う場合は、基本的には弱で出し、相手の行動を先読みできているなら、リターンの大きい強を狙っていきたい。

追撃はダメージ重視なら月…だが、弱攻撃を当てて相手の着地を攻めるのも有効だ。

強割れろォ！は、2段目ヒット時に相手が空中へ浮くので、そこに追撃が可能。

超必殺技

●月…／溢れる力を月のような形状で放出する技。先読みで出せば対空に使えないこともないが、発生が遅いため、どちらかといえば連続技向き。前述の➡+Aスーパーキャンセルと、強割れろォ！やストライカーで浮かせた後が狙い目だ。ただし、コマンドが複雑なので、入力には慣れが必要。強割れろォ！から出す場合は、常にレバー入力を入れ込んでおくといいだろう。

➡+A後は即コマンドを入力。少しでも遅れるとキャンセルが間に合わない。要練習だ。

最も狙いたいのが➡+Aキャンセル月…。しゃがみB→しゃがみAなどからつなごう。

基本戦法

K9999は、中間距離でジリジリとけん制しつつ、スキあらば一撃を狙っていくキャラ。基本の立ち回りでは、遠距離立ちDやC+D、あっちへいってろォ！をけん制に使い、距離を保って闘おう。特に、C+Dは対空にもなるので、ばらまきつつ空キャンセルで➡+Aやあっちへいってろォ！を出すと効果的だ。

地上戦を嫌がって跳び込んでくる相手には、弱割れろォ！を対空に使うといい。接近戦は、しゃがみB始動の連続技をメインに狙い、中段の近距離立ちDも交ぜていこう。

C+Dは主力けん制技。判定が強くリーチも長いので、積極的に使おう。

連続技紹介

①ジャンプA→しゃがみB→しゃがみA→キャンセル➡+A→スーパーキャンセル月…

②強割れろォ！（2段目ヒット）→月…

①は➡+Aまでにヒット確認すればOKで、失敗時のリスクも小さい。②は対空始動の連続技。強割れろォ！が、高い打点で当たるか、相打ちで硬直が軽減されたときにのみ狙っていける。

ゲー事典　**通常技の補足**：近距離立ちC……跳び込みからの連続技の中継に。ヒットしていたら➡+A、ガードされていたらあっちへいってろォ！につなぐのが基本。遠距離立ちC……多段ヒットするけん制技。キャンセルができないので、あまり使うことはない。ジャンプC……最大7ヒットする（小ジャンプから出すと1〜3ヒットぐらいで着地する）。判定はあまり強くない。

フォクシー

FOXY

切れ味抜群、巻き髪剣士

リーチが長いのは必殺技。特殊技と合わせてゴリゴリ押していこう。緊急回避も前後を相手に見分けられにくく強力。

Text：

	技名	コマンド
投	第三の鍵	近距離で←or→+C
	第十二の鍵	近距離で←or→+D
特	七つの金属	→+A
	七つの鉱物	←+A
	七重の嘆願	→+B
	七重の禁断	←+B
必	ユニコーンの角	↓↘→+AorC
	プレニルニウム	→↓↘+AorC
	①知恵の樹	↓↘→+BorD
	→月の輪	①のスライディング中に→+AorC
	②はじまりの樹	→↘↓↙←+AorC
	→ノアの記憶	②中にAorC
	→七星の星	②中に←+BorD
超	白鳥の詩	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	慈愛の祈り	空中で↓↘→↓↘→+AC同時押し

通常技&特殊技

地上、ジャンプ共にC+Dがカウンターヒットすればワイヤーダメージに。多用せよ！

通常技は武器を持っている割に短い。使いやすい地上技は、連続技用のしゃがみB、けん制用のしゃがみA、そして対空用のしゃがみC。小&中ジャンプに対して強いC+Dだ。C+Dは地上、ジャンプ共にカウンターヒットでワイヤーダメージが発生する。ジャンプ攻撃は、遠めではD、近めではBが使いやすい。

特殊技は、←+A、→+A共に発生が早くリーチも長い。また、前者が前方に強く、後者が斜め上に強いという性質がある。←+Bと→+Bはガードポイント技で、成功時は必殺技でキャンセル可能だ。

必殺技

ユニコーンの角ヒット後は、炸裂する前に追撃し、地上連続技を決めるのが理想形。

●ユニコーンの角／細い針を放つ飛び道具。見た目通りに攻撃発生はかなり遅いが、技後の硬直は短め。ヒットすると相手を一定時間硬直させ、その後炸裂して吹っ飛ばすようになっている。炸裂前の硬直している状態に対して追撃が可能なので、使いどころをパターン化したいところだ。なお、出始めに一瞬無敵時間があるものの、うまく活用するのは難しい。

●はじまりの樹／剣を突き出して突進する技。けん制能力に優れており、追加入力でノアの記憶と七星の星を出せる。

●ノアの記憶／はじまりの樹から連続ヒットする返し刃。ガードされても間合いが離れる上にほぼ五分。はじまりの樹の攻撃判定発生前にも出せるし、遅めに出すと割り込みをつぶせるほど受付タイミングが長い。また、画面端ならヒット後に追い打ちが可能。

ノアの記憶は空中ヒット時以外空振りしない。画面端なら追撃可能と素晴らしい性能！

リーチとスキの無さが光るはじまりの樹。跳び込まれると危険だが、主力間違いなし。

●七星の星／ガードポイント技。はじまりの樹を緊急回避で避けられたときに使う。

●プレニルニウム／剣を大きく振り上げて攻撃する対空技。弱、強共に無敵時間があり、弱は遠めで出せばガードされてもあまりスキが無く、対地性能も抜群なのが特徴だ。

弱プレニルニウムは地上の相手に対する性能も超強力。よって、先端が当たるような間合いからばらまこう。

●知恵の樹／スライディング（下段判定）で突っ込んで斬る技。ガードされても五分！ 弱は発生が早く、強は移動距離が長いのが特徴。スライディングの体勢になれば、飛び道具をくぐって攻撃できるぞ。

●月の輪／しゃがみガード不能の空中大回転攻撃。ガードされると反撃は必至だが、知恵の樹とセットになっている。

知恵の樹は飛び道具を抜けて攻撃できることも可能。うまく狙って一気に攻め込もう。

超必殺技

●白鳥の詩／ロック系の乱舞技。空中の相手に対してもキッチリ決まり、なかなかの攻撃発生の早さを持つので、主力超必殺技なる。気になる無敵時間は攻撃発生と同時に切れるので、空中の相手に決まるといっても対空には使いにくい。連続技で活躍させよう。

●慈愛の祈り／空中で回転しつつ祈りかかり、その後、前方から手前に向けて巨大な衝撃波を発生させる。攻撃発生まで無敵時間はあるが、中段攻撃ではない。空中の相手に対してはややヒット数が落ちる可能性はあるが、さまざまな局面で使っていけるだろう。

主力超必殺技の白鳥の詩。個人的にはコマンドが簡単で非常にありがたい限り。

ストライカー動作

月の輪

相手のところまで走って突進し、月の輪で攻撃する。必殺技版と違い、ストライカー動作版は中段攻撃ではなくなっているが、ヒットすればしっかり追い打ちが可能なので、そこそこ使いやすい。

連続技紹介

①しゃがみB×3→→+A→キャンセルはじまりの樹→（スーパーキャンセル）白鳥の詩

②C+D（カウンターヒット）→慈愛の祈り

①は、下段攻撃始動で簡単かつ威力の高いもの。はじまりの樹を決めた後は、普通にノアの記憶へつなげてもいい。②はワイヤーダメージ発生技を使用したものだ。

長いリーチで遠距離からグサグサと。対ジャンプ用C+Dも交ぜれば完璧！

基本戦法

フォクシーはジャンプ防止技に乏しいので、相手の戦法に合わせてスタイルを変えていくことが重要だ。

相手が地上に居るようなら、特殊技の→+Aと←+Aを使って遠距離から押さえ込もう。そしてはじまりの樹や知恵の樹につなげていく。

相手がアグレッシブな場合、地上技を跳び越されやすい分、カウンターヒットが狙いやすいはず。C+Dキャンセル必殺技と→+Aを重視しつつ、ジャンプC+Dを垂直or前方中ジャンプから早めに出して応戦するといいだろう。

今後の展望は？：横方向に強いジャンプ攻撃を持っていない点が、今後どのように影響してくるかやや不安。下方向に対してはなかなかイケてるだけに、非常に残念な気が……。後は適度なリーチと攻撃発生を兼ねた、ガード後の単発反撃技が見当たらないのも欠点。基本的には強そうなだけに、この2点がズッシリ重く感じられるのは俺だけか？

継承システムをチェック!!

緊急回避 ／ AB同時押し

基本的な性質は今までと変わらず、打撃に対しては無敵で投げには無防備となっている。そして終わり際にスキがあり、このスキにしゃがみBを当てられないキャラがいるのも前作同様だ。ただし、該当キャラは変わっているので注意。
また、本作では緊急回避中に通常投げを決められた場合、投げはずしが不可能となったので覚えておこう。

緊急回避は相手の[illegible]合わせて[illegible]の[illegible]転[illegible]合[illegible]使いやすく[illegible]意な[illegible]合いをキープする手段[illegible]して[illegible]するはずだ。

通常投げ ／ 近距離で←or→＋CorD ＆ 投げはずし ／ 通常投げでつかまれた直後に←or→＋攻撃側の押したボタン

通常投げは全体的に威力が低下し、すべて投げはずしが可能となっている。
投げはずしは攻撃側のボタンと同じボタンでのみ可能、つまり完全な二択だ。受付時間は、つかみモーションからおよそ7フレーム前後で、キャラや投げの種類（C投げかD投げか）によって若干の差が見られる。
なお、ダッシュ投げは→→＋CorDで行なえるぞ。

通常投げはかなり決めやすくなった分、威力が低めに抑えられている。とはいえ、ガードを崩す際の[illegible]活躍することは間違いないだろう。

受け身 ／ ダウン直前にAB同時押し

相手の攻撃をくらって吹っ飛んだ際、地面に付く直前にABを同時に押すと受け身がとれる。受け身中は完全無敵で、打撃、投げの両方に対して安全だ。
本作では受け身の可否が変わっている技もあるので、先入観で受け身不能と思わずに毎回入力するようにしたい。ちなみに最も代表的なのは投げはずしで、受け身可能になっているぞ。

相手に[illegible]さ[illegible]たら[illegible]ず受け身を[illegible]るクセをつけておこう。前作にくらべると若干取りにくくなっているので、画面をしっかり見ること。

ガードキャンセル ／ 相手の攻撃をガード中にABorCD同時押し

ガードキャンセル緊急回避は、パワーゲージを1本消費するが、前方・後方共に完全無敵で投げをも回避可能。レバーは[illegible]でも出せるが、逆にガードキャンセル緊急回避・後方が暴発しやすいので気を付けよう。
一方のガードキャンセルC＋Dも完全無敵。ダメージは無しだが、エントリーキャラが一人の場合は必須の防御手段になるだろう。

ガードキャンセル行動は、パワーゲージのたまりやすさで使用頻度が変わってくるだろう。画面端では相手からの[illegible]

チーム編成から戦闘開始！

TACTICAL ORDER SELECT

エントリーキャラ数、ゲージのたまり具合、そして防御力。すべてを統括するのがこのシステムだ。君は何人をエントリーさせる？

タクティカルオーダーセレクトは、直接闘うエントリーキャラとストライカーキャラを、任意に決定するシステムだ。選択画面で上段に振り分ければ前者、下段に振り分ければ後者となる。
注意したいのが、エントリーキャラの登録は順番の決定も兼ねていること。また、ストライカーの位置も、キャンセルストライカーのことを考えて配置したい。
次はパワーゲージへの影響。右下の表のように、エントリーキャラ数に応じて、パワーゲージの最大ストック数とその長さが変化する。エントリーキャラを四人にすると、パワーゲージを二本消費する行動ができないので注意しよう。
最後は防御力の変化について。これはエントリーキャラ数が相手より少ない場合に限って、防御力が上昇する仕組みとなっている。左下の表をじっくり見てみよう。

エントリーキャラが一人同士のときの攻撃力補正と、一人vs四人の防御力の上昇具合はこんな感じ。

エントリーキャラ数による防御力の変化

攻撃側	防御側	K.O.必要回数	攻撃側	防御側	K.O.必要回数
1人	1人	9回	3人	1人	13回
	2人	8回		2人	10回
	3人	8回		3人	8回
	4人	8回		4人	8回
2人	1人	10回	4人	1人	19回
	2人	8回		2人	13回
	3人	8回		3人	10回
	4人	8回		4人	8回

※K.O.必要回数は、チャンの遠距離立ちCで倒すのにかかった回数。
※エントリーキャラ数が一人同士の場合は、攻撃力に補正がかかる。

エントリーキャラ数&パワーゲージ対応表

エントリー数	パワーゲージ 最大ストック数	長さ	たまり方
1人	4	4 MAX	5回
2人	3	3 MAX	6回
3人	2	2 MAX	8回
4人	1	1 MAX	10回

※たまり方は、Kのジャンプ C＋D（ガード）でゲージを1本ためるのにかかった回数。なお、1本たまるたびに端数が切り捨てになるので注意。

more deep 2001 タクティカルオーダーセレクト補足：マニアックな人が気になるのは、エントリーキャラの順番が相手にばれてしまうこと。時間いっぱいまで粘る人が出てきそうだ。また、エントリーキャラは何人にするのが一番強そうか？　という議論はかなり白熱しそう。とりあえず、エントリーキャラ一人というのはキツそうだが……。

今年の冬は待ちに待ったコイツで燃えろ！

「2001」の操作感は？

MVSということで、新世紀になっても操作系は特に変化がないので安心。毎年恒例(?)の、新規参入者が抱えやすい「必殺技が出にく〜い！」という悩みも健在だ。レバー入力はしっかり行なう（特に斜め方向は長めに）、ボタンはレバー入力を終えた後に押し、かつ押し続けないと出にくいので注意。逆に、ボタンを押し続けると少しの間コマンド成立判定が持続するので、起き上がり直後などは簡単に必殺技を出すことができる。

さて、本作は全体的にスピードアップが計られており、ダッシュやジャンプがかなり鋭くなっている。また、中ジャンプで相手を跳び越しやすくなったり、投げはずしに対して受け身が可能になったりと、基本の操作系以外は変更点が目白押し。新しい感覚で接することになるだろう。

さて、肝心のシステムはというと、パワーゲージ関連と投げはずしに大きな変更が見られる。投げはずしは次ページで説明するとして、パワーゲージは要チェック。スーパーキャンセルやストライカー呼び出しといった新用途はもちろん、MAX超必殺技がゲージ2本消費になったがダメージが抑えられていたりするので、用途は熟考したい。

特殊操作一覧

ダッシュ	→→
バックステップ	←←
小ジャンプ	一瞬だけ↗or↑or↖
中ジャンプ	一瞬だけ↙or↓or↘の後、一瞬だけ↗or↑or↖
	ダッシュ中に一瞬だけ↗
大ジャンプ	一瞬だけ↙or↓or↘の後、↗or↑or↖
	ダッシュ中に↗
緊急回避・前方	ニュートラルor→＋AB同時押し
緊急回避・後方	←＋AB同時押し
吹っ飛ばし攻撃	CD同時押し
受け身	ダウン直前にAB同時押し
通常投げ	近距離で←or→＋CorD
投げはずし	通常投げでつかまれた直後に←or→＋攻撃側の押したボタン
挑発	スタートボタン
●ゲージ1本消費行動	
超必殺技	コマンド＋任意のボタン
ストライカーの呼び出し	←orニュートラルor→＋BC同時押し
ガードキャンセル緊急回避	相手の攻撃をガード中にAB同時押し（レバーと移動方向の関係は通常版と同様）
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃	相手の攻撃をガード中にCD同時押し
●ゲージ2本消費行動	
MAX超必殺技	コマンド＋任意のボタン同時押し（一部例外有り）
スーパーキャンセル（超必殺技）	特定の必殺技ヒットorガード中に超必殺技を入力
●ゲージ3本消費行動	
スーパーキャンセル（MAX超必殺技）	特定の必殺技ヒットorガード中にMAX超必殺技を入力

THE KING OF FIGHTERS 2001

皆が首を長くして待っていた『K.O.F. 2001』。今年はよりスピーディでアドレナリンが足りなくなること間違いなし。システム、キャラの変更点が多岐に渡るので、心機一転盛り上がっていこう♪

Text：MVP

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
■メーカー：イオリス／サンアミューズメント
■ジャンル：対戦格闘 ■稼働時期：[illegible]月中旬
■使用基板：MVS

IMPRESSION

10月某日に大阪まで取材に行った一行。新幹線の切符紛失事件にもめげず、みっちりプレイした印象は？

真瑠世：相当な量の変更点と意欲的な新キャラ。スピードアップも相まって例年以上に新鮮な感じ。期待大。

QYZ：K.O.F.初心者の僕はまずキャラの多さに驚嘆！

ラオウ：あのキャラとあのキャラの関係がついに明かに？ エンディングでね♪

極限堂：ストライカーシステムもこれで三作目。目に見えてダメージ補正がかかるようになったことなども含めて、細かい部分への調整がかなり熟成されていて好感触。

パチ：某アニメ好きの人は、迷わずプレイするべし!!

※記事内容および画面写真は開発中のものです。

more deep 2001 カウンターヒットに注目 ダッシュやジャンプの高速化は、ラッシュをより強烈にしているが、そこでよく発生するカウンターヒットは、本作では画面のフラッシュでしか確認できない。技演出でのフラッシュもあるので、慣れないと確認が難しい。技を出すときは注意して画面を見るようにし、フラッシュに体が反応して追撃できるようになりたいところだ。

CONTENTS

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.12 No.19

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)
Illustration by ヒロアキ

巻頭スクープ!!

ゲームシステム、コマンド、新技解説!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 ……8

巻頭特集

イラストレーター夢の会談!!
SNKコミュニケーションデザイン部インタビュー(後編) ……148

特別付録

Illustration by 園田 未来

付録B2判ポスター
式神の城

連載

速いのはどっちだ!? 最速伝説対談
頭文字D Arcade Stage vs. 湾岸ミッドナイト ……36

この一年を振り返り、ベストゲームを選出しよう!
第二回 アルカディア大賞ノミネート作品発表 ……39

チャット倶楽部特別編!?秋冬新作狙い撃ち!
～第39回AMショーリポート～ ……151

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業部)
☎03-5433-7156(編集部)

電光石火の蹴り技、健在!!

BENIMARU NIKAIDO 二階堂 紅丸

必殺技の性能が格段に上昇。特に居合蹴りは連続技にけん制にと大活躍だ。通常技も今まで通りの感覚で使えるぞ。

Text ○×○

居合い蹴りは対空になることも。条件次第ではワイヤーダメージも発生するぞ。

変更点・新技

通常技こそ大きな変更点は無いが、必殺技にはかなり調整が入った。強化された技、弱体化した技、それぞれを説明していこう。

まずは強化された必殺技から。居合い蹴りは若干ではあるが対空技として機能するようになった。けん制技として出す機会が大い技だけにありがたい。また、足の戻り際がカウンターヒットすると、ワイヤーダメージが発生するオマケ付き。さらに、派生技の反動三段蹴りは初段のリーチが長くなり、居合い蹴りが地上ヒットすればまず連続ヒットする。しかも最後の蹴りはワイヤーダメージ発生技かつガード弾きになったので、出し切りOKで使い勝手がいい。

次に弱体化した必殺技。強真空片手駒は3段目でノックバックが生じるので、先端でガードされると4段目が空振りし、反撃を受ける。雷靭拳は最も弱体化が目立つ技。発生が遅くなり、段数が減ったため結果的にガード時のスキが大きくなった。よって、本作での出番は減りそうだ。居合い蹴りや反動三段蹴りの強化に伴い、雷光拳も雷靭拳同様、段数が減ってスキも大きくなった。先読み対空やワイヤーダメージ発生技からの追撃に使おう。MAX版は、今まで通りしゃがみB×2からつながるので、ヒット確認連続技用として重宝する。ワイヤーダメージ発生技後は全段ヒットさせられないが、パワーゲージに余裕があれば狙いたい。

最後の蹴りはワイヤーダメージ発生技、かつガードされても安心のガード弾き効果付き。

唯一弱体化の目立つ雷靭拳。発生が遅くヒット数も減り、スキが少し大きくなったようだ。

強真空片手駒は、先端でガードされると途中で届かなくなり、手痛い反撃を受けてしまう。

	技名	コマンド
投	キャッチアンドシュート	近距離で←or→+C
	フロントスープレックス	近距離で←or→+D
	スピニングニードロップ	空中・近距離で↑以外+CorD
特	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	空中で↓+D
必	①居合い蹴り	↓↘→+BorD
	→反動三段蹴り	①中に↓↘+BorD
	真空片手駒	↓↙←+AorC
	雷靭拳（空中可）	↓↘→+AorC
超	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
	幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	雷光拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し

ストライカー動作　エレクトリッガー

相手の位置に向かって跳んでいき、エレクトリッガーでつかむ。つかまれている相手は空中判定になっているので、ヒット後の追撃（連続技）には注意しよう。なお飛び道具に合わせる使い方は健在だ。

Aボタンカラー

Bボタンカラー

草薙さん！ 修行の成果を見て下さい！

SHINGO YABUKI 矢吹 真吾

新技だけじゃなく勝ちポーズ時の新曲も覚えたっス。歌詞はゲー事典を見てね。

変更点・新技

どーも真吾っス！ 今年は新技を覚えたんで、ちょっと草薙さんに近付いたかな？ とりあえず修行の成果を見てください。まずは「98」からの復活技、真吾謹製・オレ式・月肘。中段のヒジ攻撃で、出始めに当て身判定があるんですよ。相手の技を取った場合は蹴りで反撃、ワイヤーダメージが発生するっス。だけど、オレの具合によってカウンターヒットじゃないと発生しないことが……。それはさておき、今年の目玉は真吾謹製・オレ無式、無式っスよ、無式！ でも、八稚女は出せないんで、すごく気にしてあるのは、見なかったことにしてください。バーニングSHINGO？ 無式の方がカッコイイから、もう使いませんよ。

次は変更点っス。強真吾キックの足先がヒットすると、ダウンを奪えるっス。去年は草薙さんに軽くしてるって言われたんだけど、反撃くらうのはちょっと……ってことで何とか許してもらえました。打撃投げの真吾謹製・オレ式・銃研ぎは、今まで体の小さい相手にしゃがまれていると3段目がスカって大変だったけど、今年はしっかり決まるっス。これでチビッ子相手にもビシバシドカーっス。あと、弐百拾弐式・琴月未完成は、相手との間合いや判定によってつながらないときもあるので、連続技にはやや不向きかな。通常技は、近距離立ちBが立ちガード不可能に（涙）。以上っス。

「98」からの復活技、月肘は、ワイヤーダメージ発生技だから追撃ができちゃいます。

強真吾キックは、足先が当たればダウンを奪えるっス。連続技に使っていくといいかな。

小さいキャラのしゃがみ状態にも、銃研ぎを決められるようになったッス。うれしい〜。

	技名	コマンド
投	朳鉄	近距離で←or→+C
	一刹背負い投げ　不完全	近距離で←or→+D
特	外式・轟斧　カッコだけ	→+B
必	百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→+A
	百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→+C
	弐百拾弐式・琴月　未完成	→↘↓↙←+BorD
	百式・鬼焼き　未完成	→↓↘+AorC
	真吾キック	←↙↓↘→+BorD
	百壱式・朧車　未完成	←↓↙+BorD
	真吾謹製　オレ式・銃研ぎ	近距離で→↓↘+BorD
	真吾謹製　オレ式・月肘（げっちゅう）	↓↙←+AorC
超	真吾謹製　オレ無式（むしき）	↓↙←↙↓↘→+AorC
	外式・駆け鳳麟	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	外式・駆け鳳麟	↓↘→↓↘→+AC同時押し

「98」からの復活技、月肘に加え、なんと無式まで習得した（つもりの）真吾。今年は京を越えられるのか!?

Aボタンカラー

Bボタンカラー

ストライカー動作　弐百拾弐式・琴月　未完成

動作の「やっちゃってください！」から変更された。自分のいる側の画面端から出現し、琴月を出す。2段目は中段で、ヒットすると相手はダウン。相手が画面端に居ると、2段目が当たらないことが多い。

紅丸補足：幻影ハリケーンは本作でも若干の無敵時間が存在するので、飛び道具を十分に引き付けてから出せばすり抜けることができる。
真吾補足：勝ちポーズで歌う新曲の歌詞を大公開「赤～青～黄色、紫の～、華に酔った～、あ～またなのに～」。やはり最後まで歌わせてもらえなかったようだ（涙）。

THE KING OF FIGHTERS 2001

磨きこまれた骨法がうなる！

ANDY BOGARD アンディ・ボガード

全くひるまない！これが女性とは驚嘆したよ！

なぜこんなに目が丸く……。VS舞の登場シーンで、この謎が少しは解けるかも？

変更点・新技

しゃがみBに各種キャンセルが可能になり、特殊技、必殺技がかかるようになり、大きくパワーアップ。元々連係の起点となっていた技だけに、この変更によって新たな攻撃バリエーションが作れるかもしれない。

中間距離でのけん制や連続技で活躍した飛翔拳は、射程が見た目以上に短くなったのでイマイチ信頼できない。さらに、撃壁背水掌後の追撃として決まらなくなった点も大きなマイナスポイント。なお、飛翔拳後の追撃自体は本作でも可能だ。相手の地上技に合わせて使っていこう。

そのほかの継承技

昇龍弾は、先端を当てた場合相手を巻き込みにくく、以降が空振りしやすくなってしまった。使用は控えめに。強昇龍弾が上半身無敵で対空として強力な点は相変わらずだ。

そのほか、投げはずしが難しかった投げは、本作で比較的に投げはずしをしやすくなっているようだ。

空中から斜め下に突進して打撃を繰り出す幻影不知火は、前作通りの感覚で使用可能。派生技である上顎の中段判定、下顎の下段判定は健在で、下顎からはスーパーキャンセルで超裂破弾が連続技になる。超裂破弾は空破弾同様、弱と強では軌道と飛距離が異なる。単体で使うよりも、追撃用として使う方が性能を生かしきれるだろう。なお、MAX版もこれといった変更点はない。

前作では撃壁背水掌後の追撃として活躍したが、本作では浮かせたところにヒットしない。

強昇龍弾は上半身が無敵。強力な跳び込みに対しても安心して使える。

キャンセルができるようになったしゃがみB。新たな連係を生み出す起点となるか？

	技名	コマンド
投	剛龍・改	近距離で←or→+C
	抱え込み投げ	近距離で←or→+D
特	上顎	→+B
	上げ面	↘+A
必	①斬影拳	←→+AorC
	→疾風横拳	①中に↓↘→+AorC
	飛翔拳	↓↙←+A
	激・飛翔拳	↓↙←+C
	昇龍弾	→↓↘+AorC
	空破弾	←↙↓↘→+BorD
	撃壁背水掌	近距離で←↙↓↘→+AorC
	②幻影不知火	空中で↓↘→+BorD
	→幻影不知火・上顎	②中にBorD
	→幻影不知火・下顎	②中にAorC
超	超裂破弾	↓↙←↙→+BorD
	斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	超裂破弾	↓↙←↙→+BD同時押し

多少の調整はされているものの、基本的な闘い方は前作と同じ。白と黒の新コスチュームがシブくていい感じだ。

Text：[illegible]

Aボタンカラー

Bボタンカラー

ストライカー動作　疾風斬影拳

前作と変わっていないアンディのストライカー攻撃。[illegible]から[illegible]後に斬影拳で突進する。ヒット後は追撃が可能だが、特にこれといった特徴がないため、見る機会は少ないだろう。

光輝く元祖タイガーキック！

JOE HIGASHI ジョー・ヒガシ

変更点・新技

まずはひざ地獄（C投げ）について。投げはずし可能という弱体化に加え、決めた時の演出が早くなり相手に与える不快感が消えた。使う側からすると残念で仕方がないところ。

新超必殺技の黄金のタイガーキックは、初代『餓狼伝説』のタイガーキックのように横方向へ突進する技。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットし、威力も高くてコマンドも簡単。いいことずくめの新技といえる。爆裂ハリケーンタイガーカカトよりも威力が高いので、今回のメイン超必殺技になるのは間違いない。

そのほかの継承技

気になるのは↓+Bの性能。めり込ませなければガードされても問題ないので、安心して使っていける。

必殺技はけん制に使うハリケーンアッパーはもちろん、先端をガードさせるように使う弱攻撃の黄金のカカト、連続技用のスラッシュキックなど、どれも前作同様で使いやすい。また、対空や起き上がりなどには唯一無敵時間のある強タイガーキックを使うという点も相変わらず。超必殺技は軒並み無敵時間が無く、特にスクリューアッパーは出す前と暗転前につぶされてしまう弱さ。新超必殺技の黄金のタイガーキックも残念ながら無敵時間は無い。MAX版スクリューアッパーには無敵時間があるので、起き上がり時はこれを頼ることになるだろう。

黄金のタイガーキックは今回の主力技！ 10年前と同じモーションに懐かしさを感じる。

スライディングは今回も先端ガードなら安心。けん制しやすい技となっている。

ひざ地獄は、あのまったりした演出が高速化。精神的ダメージが減ったのだ！

MAX版のスクリューアッパーは起き上がり技として信頼できる。ゲージに応じて使おう。

	技名	コマンド
投	ひざ地獄	近距離で←or→+C
	レッグスルー	近距離で←or→+D
特	ローキック	↘+B
	スライディング	↙+B
必	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	タイガーキック	→↓↘+BorD
	黄金のカカト	↓↙←+BorD
	①爆裂拳	AorC連打
	→爆裂フィニッシュ	①中に↓↘→+AorC
超	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
	史上最強のローキック	↓↘→↓↘→+BorD
	黄金のタイガーキック	↓↙←↙→+BorD
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↑↓↙←+AorC
MAX	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AC同時押し

ストライカー動作　地上最強のローキック

前作と全く変わったジョーのストライカー動作。本作は自分の[illegible]まで歩いてきてから、ローキックで攻撃する。ヒット時は追撃することができるぞ。なお、見た目はローキックだが下段判定ではない

Aボタンカラー

Bボタンカラー

目立った変更点は無いものの、強力な新技を手に入れたジョー・ヒガシ。弱攻撃からの連続技で勝利ダッシュを決めろ！

Text：[illegible]

ゲー事典

アンディ補足：上でも触れたが、VS舞の登場シーンは必見。舞の子供(？)を見たアンディの、飛び出しそうなぐらいの目を見れば、どれくらい驚いたか分かる？

ジョー補足：基本連続技以外は特に以前と変わらないジョー。C投げが投げはずし可能になったといっても、今回は全体的に投げの威力が低めなので、大した戦力ダウンにはならないぞ。

SOULCALIBUR II

※画面は開発中のものです。

イヴィルスパームの爪痕

壮大な物語を予感させる内容が、徐々に紐解かれてきた「ソウルキャリバーII」。新着のキャラCGに加え、前号のキャラを含めた各キャラストーリーを一挙公開！

Prologue

『歴史に選ばれて　人は戦士となり
　　　　歴史に刻まれて　戦士は英雄となる』
……14世紀頃の吟遊詩人歌

『歴史と世界を越え、永遠に語り継がれる剣と魂の物語』
……中世末期の物語　作者不明

　ここに、ソウルエッジと呼ばれる剣にまつわる様々な伝説がある。ある噂曰く、最強の武器。他の噂では英雄の剣。そして、強い霊力を宿した妖剣。不老不死への鍵。この上ない秘宝。万病の薬、救国の剣……。
　その所在・真偽は不明のまま、噂だけが様々な伝説・伝承として世界中に広がるソウルエッジ。だが、その正体は、人の魂をくらう二本一組の邪剣であった……。

　時は流れ十六世紀後半。邪剣の力を危惧した古き鍛冶神の神託を受けた戦士によって、邪剣の片方が破壊された。
　しかし、これはその意思とは裏腹に、バランスを崩した邪気が留まる術を知らず暴走し、大きな悲劇をもたらす結果となった。後にイヴィルスパームと呼ばれる怪光現象として空へ散った邪気は、全世界にその爪痕を残した……。
　残る一本の邪剣もまた、己を握った男の精神を支配して連続虐殺事件を引き起こし、ヨーロッパ中を恐怖で包み込んだのである。

　だが、三年も経つと虐殺は起きなくなり、さらに四年が流れる頃には人々にとって忌まわしき事件は過去の出来事となった。

　……誰も知らなかった。

　四年前、荒れるソウルエッジに呼応するかのように、東方から現れた霊剣ソウルキャリバーのことを。それぞれの使い手を介した激しい死闘の末、邪剣が砕けたことを。そして、邪剣の暴走を押えるために、霊剣が邪気に満ちた空間に置き去られたことを……。
　そう、大多数の人間は、今の安息の裏にそのような戦いがあったことはおろか、霊剣の存在すら知らなかったのだ……。

　その見かけの安息の裏で、邪剣は静かに、だが確実に再び世界を蝕い始めている。邪剣は大小様々な数多の欠片の形をとり、人の手によって今や世界中に広がっていたのだ。それらは、いまだ忌まわしき邪気を失ってはいなかったのである。
　霊剣が虚空へと失われた今、邪剣の影響が世界を蝕むのは時間の問題だった。

　これから紐解くは、それぞれが信念と理由をもってソウルエッジを追った者達の『剣と魂の物語』である……。

ツヴァイハンダータイプの武器、ソウルエッジを自在に操る悪魔の騎士・ナイトメア。ゲーム中において、最長のリーチを誇る。ベースホールド、チーフホールド、デキスターホールドの各種構えに加えて、新たな構えも増えるのだろうか……。

Nightmare
ナイトメア

邪剣ソウルエッジがささやくままに、何者かに殺された父親を生き返らせるため、数々の惨殺を行なってきた狂戦士ナイトメアことジークフリート。しかし、邪剣と対極の気を秘めた霊剣ソウルキャリバーの出現、その使い手たちとの死闘の末、凶行は終わりを告げ、邪剣は破壊される。そして、砕かれた邪剣と共に見知らぬ土地へ投げ出された彼は、辛うじて人間性を取り戻す。邪剣を再び人の手に渡してはいけない……その想いと裏腹に、邪剣は日を追うごとに支配力を増し、悪夢の復活を目指す。

中国武術のトンファーに似た形状武器の叉刃拐（さじんかい）ロカ・ルハ&シィ・サリカの使い手風の巫女タリム。舞踊を基調としたモーションからは、どのような華麗な攻撃が繰り出されるのか？

Hong Yun Sung

洪　潤星（ホン・ユンスン）

沿岸警備隊にその人ありとうたわれ「救国の剣」探索へ二度も旅立った黄星京（ファン・ソンギョン）。そんな彼に憧れを抱いた少年が、黄を輩出した成式道場の門を叩いたのは十年以上も前のこと。幼い頃の英雄は、いつしか追い抜くべき目標へ変わっていった。あの人が達成できなかった「救国の剣」を探し出し、その存在を追い抜いて力を示したい……。恩師に手紙を残すと、かつて黄が引き分けた琉球の海賊を追うように、彼はヨーロッパへ旅立った。

ファンと同じ成家式大刀術に加え、生来の足癖からの多彩な蹴り技を繰り出すホン・ユンスン。己の心を映し出すという、成家に伝わる宝刀・白鷺を手にした新たなキャラクター。どんなキャラに仕上がるのか楽しみである。

Talim

タリム

急速な西洋化の波により、自然信仰と霊術が弱まっていく東南アジア（フィリピン）。その山間部の古い集落で、最後の巫女として育てられた15歳の少女、タリム。ある日、行商人や冒険家と称する西洋人たちの一人が集落へ持ち込んだ「活力のお守り」と呼ばれる金属片に、彼女は幼少の頃に感じた強大な邪気の断片を感じ取る。このような邪気を風が運び続けては、遠からず世界は病んでしまう……世界中に散らばった破片をあるべき場所へ戻すため、彼女の長い旅がここに始まる。

Heishiro Mitsurugi
御剣 平四郎

戦乱の日本に生まれ、農民の出身でありながらも「戦国の用心棒」「鬼神」などの通り名で呼ばれるまでになった御剣平四郎。しかし、新兵器「種子島」との勝負に破れ、鉄砲に勝る強力な武器を求めて海を渡る。ところが無情にもナイトメアは消えてしまい、その後の消息も途絶えてしまうが……諦めきれない御剣。そして4年後、とある辺境に位置した城へ立ち寄った際、刺客に襲われて瀕死の男から、ソウルエッジの破片を託されることになる。

Taki
多喜（タキ）

かつて邪剣に精神を支配されていた大海賊セルバンテスを倒し、入手した破片を妖刀・滅鬼丸へ打ち込もうと試みたが……。結果、自身も扱いかねる程の妖刀と化した滅鬼丸を邪剣と相殺するため、もう一振りのソウルエッジを追いかける。しかし、彼女がたどり着く直前に邪剣の使い手は一組の男女によって破れ去っていた。邪剣亡きいま、この妖刀をいかにして破壊するべきか……そんな思案に暮れる中、妖刀の邪に魅入られた恩師トキからの刺客がタキに迫り来る。

Ivy
アイヴィー

「魂を喰らう邪剣」に魅せられて死んだ義父バレンタイン伯爵。その無念を晴らすべく、錬金術により命を吹き込んだアイヴィーブレード。しかし、邪剣を破壊するために生み出した愛剣が、その力から生命を得ていた事実と共に、実の父親がかつて邪剣に操られていたことを知る。私もこの剣と同じなのだ……私にも邪剣の血が流れている。忌むべき愛剣にバレンタインの名を冠し、己を含めた邪剣の完全な根絶の誓いを胸に彼女は再び立ち上がる。

Cassandra Alexandra
カサンドラ・アレクサンドル

オリンポスの鍛冶神ヘパイストスの神託を受け、聖戦士としての使命を果たした姉・ソフィーティアが婚礼を上げてから4年。姉は鍛冶屋を営む夫との間に授かった2人の子と、慎ましくも幸せな家庭を築いていたが……。かつて邪剣の一振りを砕いた際、その身へ受けた欠片によって邪気に捕らわれてしまった子供たち。「神の声はもう聞こえない」と微笑んでいた姉の幸せを取り戻すため、邪剣の欠片と鍛冶神の加護を受けた武具を手にカサンドラは旅立っていく。

頭文字D vs.湾岸MIDNIGHT

講談社のマンガ週刊誌「ヤングマガジン」において、好評連載を続けるマンガ「頭文字D」と「湾岸MIDNIGHT」。夜の海老名サービスエリアにおいて、この二つのマンガを原作としたゲーム化に挑む、2社の開発陣の初バトルが始まった。そして、その世紀の邂逅は、ある遺恨を残す……。

佐藤真子

ライバル接近!

NAMCO

小林 景 WAGON R

91年ナムコ入社。「ユーノスロードスター・シムロード・シムドライブ」「リッジレーサー」〜「レイヴレーサー」「ダートダッシュ」「アルペンレーサー」〜「アルペンサーファー」「カートデュエル」等、数多くのナムコドライブゲームの開発に携わってきた。

小山 順一郎 VAMOS

90年ナムコ入社。「スティールガンナー」「シュートアウェイ2」「アクアジェット」「アルペンレーサー」「ギャラクシアン3」「500GP」「トラック狂走曲」「ゴルゴ13」「カートデュエル」「バイオハザード」等、ナムコ中〜大型筐体ゲーム開発の10年を駆け抜けてきた。

SEGA ROSSO

森 一浩 FERRARI348

90年ナムコ入社。「ドライバーズ・アイ」「ウイニングラン'91」「ユーノスロードスター・シムドライヴ」「リッジレーサー」〜「レイヴレーサー」等の開発に参加。その後、ナムコからセガに移籍しロッソ入社。「セガラリー2」「ナスカーアーケード」等に参加。

新井 健二 LANCER EVOLUTION VI

91年にセガにデザイナーとして入社。「ダークエッジ」「ジュラシックパーク」「セガラリー」。「セガラリー2」からアシスタントプロデューサーとなり「EAスポーツ　ナスカーアーケード」よりプロデューサーに転身。「頭文字D Arcade Stage」がプロデューサーの2作目になる。

インタビュアー：猿渡 雅史、霜田 和人、北嶋 裕輔

なぜヤンマガ原作を？

ナムコ小林（以下ナム小林） いやあ、ビリまで落ちたときにはどうなるかと思いました。

ロッソ森 ブレーキトラブルさえなければなあ……。

ナムコ小山（以下ナム小山） これは、速さが売り上げに比例するという予言ですね（笑）。

ロッソ新井 一瞬上位だったんだけどねえ……。

——えーっと、カートの話は後でということで（38ページ参照）。奇しくも同じ時期、同じジャンル、同じマンガ雑誌原作のゲームを発表することになった両社ですが、それぞれ企画が動き始めたのはいつ頃だったんですか？

ナム小山 『湾岸ミッドナイト（以下『湾岸』）』のほうは、去年の10月ぐらいに企画が上がりました。実際に仕様を詰め始めたのは、今年の2月ぐらいからです。

ロッソ新井 『頭文字D Arcade Stage（以下『イニD』）』は、同じように去年の10月ごろプレゼンがあって、今年から本格作業に入りました。正月休み明けにとりかかった記憶があるので、実際に動いたのは1月からですね。

——双方、このマンガを原作に選んだのは、どういう理由だったのですか？ 逆の選択肢も、それぞれにあり得たと思うのですが。

ロッソ新井 私が『イニD』のファンだったのは当然あったんですが、セガ・ロッソとしてハンドルを一杯に切るゲームを作りたかったのがあったんですよね。『ナスカーアーケード』など、ハンドルを切らないのが一番速いゲームばかり作ってきたので（笑）。あと、「峠を走りたい」という欲求もありました。

ナム小林 私から見ると、『イニD』は『ドラゴンボール』なんですよね。子供から大人まで楽しめるポピュラリティを持っている。でも、作りたかったのは、より大人の雰囲気を持つ都会のドライヴゲームだったので、必然的に『湾岸』になったんです。

ナム小山 小林は「走り屋」ですからねえ（笑）。

——これまでカーレースもので「原作付き」がまず少なかったと思うのですが、「マンガ原作付き」というジャンルを選択されたのは、なぜだったんですか？

ロッソ新井 単純に、峠を走るゲームを作ろうとした場合に、自然にそこに帰結したんです。言ってしまえば、これまでのレースゲームは「ごっこ遊び」の追求、例えば『セガラリー』では「ラリーごっこ」を追求していたと思うんです。で、今度峠を走るからには、「頭文字Dごっこ」をしようと。あと、タイトーさんの『バトルギア』との差別化を意識したというのは当然ありますね。あちらも、きっとこれをやりたかったんだと思いますよ（笑）。

今回のゲームは、コースはリアルなんですよね。「初級」「中級」では周回コースだったものが、「上級」「超上級」コースになると、リアルな一本道になってくる。そこで、走行性能はデフォルメされた車が走る、というところが面白いと思います。

——「いろは坂」は入るんですか？

ロッソ新井 それは『2』で（笑）。

——ナムコさんは？

ナム小林 ナムコとしても、『リッジ』『カートデュエル』『ダートダッシュ』などで、走る場所・シチュエーションに関しては、ほぼやりつくした感があったんです。ならば、よりリアルな実在の世界をモチーフにすることで、ナマの感覚を味わってほしいと。

ナムコ小山 運転免許を持ってない人にも、実在のコースを走らせてあげたい、というのもありますね。そこで、「首都高」という場所を選ぶと、必然的にこのマンガに行き着きました。

——大阪の環状線を選ぶなどの選択肢は無かったんですか？（笑）

ナム小林 やはり、「首都高」というのは一つのステイタスだと思いますから。普段環状線を走っている人も「いつかは首都高で」と思っていますよ……多分（笑）。

ナム小山 あと、今回マンガ原作を選んだことで、車一つ一つの性格づけがされているんです。

ナム小林 例えば、マサキのRX－7は、C1では最高なんですが、湾岸道路に入るとイマイチな性能になる。逆に軽のスープラは、湾岸ではバツグンの性能なのに、C1に入ると弱くなる。今はハッキリ言えないですが、マンガどおりのイベントも起きますよ。

ロッソ新井 なんだって！ それは面白いですね。パクろう（笑）。

ナム小山 『湾岸』の版権を取りに講談社に行ったら、「一週間前にセガの新井さんが来ました」と言われて、考えることは同じなんだなあ、と思いました（笑）。

ロッソ新井 最近は、そういうことが多いですね。パーツメーカーに行ったら、グランツーリスモのプロデューサーが来てたり（笑）。

システム面の詰め

——今回のゲームの売りのようなものは。

ナム小山 今回「武器」がありまして、まだハッキリ言えないですが、イベントでセリフが出ると、車の性能が上がったりするんです……無くなるかもしれませんけど（笑）。あとは、やはり「一期一会システム」ですね。

ナム小林 これまで「ドライヴゲーム」というと、周回コースか一本道で、しかもスタートとゴールが決まっているのが普通だったんですが、『湾岸』の場合はライバルと出会った地点からバトルを開始し、その戦いかたによって終了地点が変わるので、1面の長さがプレイヤー次第で変わってくるんです。しかも、時計が内蔵されてて、コースをまわっている敵も時間で変化しますから、いつも違うバトルが起こる。一度起こったプレイは二度と同じものは味わえないゲームになります。

ロッソ新井 うむむ、やるなあ（笑）。『頭文字D』は、「カードシステム」が核になります。

ナム小山 カードでチューニングができるのが楽しいですよね。

ロッソ新井 最近よく言われることですが、ゲーセンから人が減ってるんですよね。全然行かないか、一回行ったらしばらくは行かない。そういうお客さんに、また来たくなるシステムを作りたかったんです。繰り返し遊ぶことで、上手くなることを実感させる手助けをしたい。負けてもカードにポイントが溜まりますから、これまで勝てなかった相手に、チューニングして逆転することが

能になるわけです。

ナム小山　いいですねえ〜。ウチもカードやりたかったです(笑)。

ロッソ森　逆に、カードでチューニングをすることで、ゲームバランスが崩れる危険性もあるので、どこまでチューニングの範囲を広げるかが難しいんです。特に対戦では、入って瞬殺されたら意味無いですから。

ナム小山　難しいですね。プレイヤーも上達していくのは当然ですし。

ロッソ新井　私としては、乱入対戦がやりたいんですよね。対面に筐体が向かい合ってて、乱入できる。

ロッソ森　一台ごとに1人のプレイが設定されてる『頭文字D』の場合、それが可能なんですよね。

ナム小山　隣同士に座る『湾岸』は、それが難しいんですよね。

――ところで、先日のAMショーでは、『イニD』の樹(いつき)がやたら速い印象があったんですが。樹ごときに負けるのが納得いかないというか。

ロッソ新井　あれは単純に間に合わせで作ったものですから(笑)。

ナム小山　とりあえず走るシステムを組んだだけですよね。2人目はやたら速くなるように設定しておいて先に進ませない。

ロッソ新井　そのとおりです(笑)。AMショーバージョンの『頭文字D』は、樹が特別にターボを積んであったということにしておいてください。製品版ではへなちょこになってますから(笑)。

発売に向けて遺恨が

――今後、完成に向けてゲームを詰めていかれるわけですが、どういう部分に気を付けていく予定ですか？

ナム小林　ウチの最大の課題は走行性能ですね。実際の車でも走っている人でも納得がいくような、ゲームとシミュレーションの中間をうまく狙いたいと思ってます。森さんの作る車は走行性能が良いから、こっちに欲しいんですけど(笑)。

ロッソ森　アルバイトしましょうか？(笑)

ロッソ新井　『イニD』のほうは先程も言いましたが、やはりカードシステムの熟成が当面の目標ですね。こちらは、まだリリースが見えてないんですよね。

ナム小山　それはこちらも(笑)。時間の許す限り作り込みたいと思います。

ロッソ新井　お互いさまですね(笑)。

――さて、カートの結果の話ですが

ロッソ新井　今日の対決(左カコミ)は前哨戦だったということで。

ナム小山　ええっ、そうだったんですか!?

ロッソ森　こっちはまだ全力を出してませんからねえ(笑)。

――では、ゲームが発売になったら互いのゲームの勝負で決着を着けるということで

ナム小山　まあ、返り討ちにしてあげます。

ロッソ新井　それはこっちのセリフです(笑)。

――本発売を楽[illegible](笑)。今日は[illegible]た。

賭けるのは己のプライド

頭文字D vs. 湾岸MIDNIGHT 第一ラウンド

クラブ＝カート＝デュエル対決

『イニD』と『湾岸』開発者は、それぞれのメーカーでのドライヴゲー開発の雄。ドライヴゲーム開発能力の優位性を立証するため、カート対決が実現。これは開発者同士の対決ではない。「セガ」と「ナムコ」企業間の代理戦争なのだ!!

腕の第一ヘアピン

「AMショーのアンケート結果が少し良かったからって、浮かれてんじゃねーぞゴラァッ！」

「ちょっと都会的な雰囲気のゲームだからって、勘違いしてんじゃねぇか、アアン？」

そんなほほえましい時候のあいさつから始まった、セガ対ナムコ・ドライヴゲーム開発者対決。

実は最初の時点で、勝負の行方はほぼ決まったものと識者の間では考えられていた。これまでのセガ対ナムコのカート対決では、毎回ロッソの森＝セナ＝一浩氏の圧勝で終わっていたからだ。これに対して、ナム小林氏からコメントが届いている。

「ぐやじい」

勝負は予選から始まった。2ヒートのタイムアタックでスターティンググリッドが確定。ポールは、ナム小林氏が確保。しかし、本命馬の森氏は2位、王者の維持を見せつけた。

そして、本レーススタート！　ダンゴ状態に固まった4人の中から、まず抜け出したのがやはりロッソ森氏。このまま独走か？と思われたのだが……3周目に入った瞬間、まさかのクラッシュ！　そしてロッソ新井氏もスピン！　ナムコ勢2名は安定した走りでファステストラップ(LAP32・882秒：小林)をたたき出し、1〜2フィニッシュで完全勝利をもぎとったのであった。

そのカートは狂おしく、まるで身をよじるように走るという……

走るのも降りるのも自由だ

今回の決戦の場

F-1ドリーム平塚

〒254-0021　神奈川県平塚市長瀞1-13
TEL/FAX：0463-24-3786
ホームページ「エフドリウェブサイト」
http://www2.ocn.ne.jp/~f1dream/

今回の決戦場は、相模川沿いの静かなレーシング場だった。チーフの平野さん「カートは、免許が要らず普通の方でも気楽に乗れるので、スリル・スピードを楽しんで下さい。都心から意外と近いですし、ナイター営業で10時まで営業しているので、夜でも大丈夫です。グループ割引もありますよ」とのこと。

君も地上60cmで「機械の速さ」を味わってみよう。

今度は互いのゲームで勝負だ!!

第二回

アルカディア大賞

ノミネート作品発表

ARCADIA AWARDS

2000年10月1日から2001年9月30日までの一年間に、日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その製作会社および制作者の功績を讃え表彰するもの……それが「アルカディア大賞」です。

昨年に引き続き、今年も数々の優秀作を選出し、それを表彰することにより、ゲーム製作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、より多くの良作を生み出していただく一助になればと思っております。

そうしたアルカディア大賞も今年ですでに第二回目。21世紀の節目となった今回のアルカディア大賞は、昨年に引き続きこの一年間の人気や売上げなどの詳細なデータと業界内外の選考者により選抜されます。また、各部門賞に関しては、読者による人気投票をはじめ、選考者によるノミネート選出と読者投票などにより決定されます。詳しい投票方法などは続くページからの投票方法をご覧ください。

多くの方からの一票をお待ちしております。

2001年10月吉日　アルカディア編集部一同

審査部門

- アルカディア大賞
- 読者人気大賞（ノミネート作品から読者投票にて決定）
- ベストグラフィック賞（ノミネート作品から読者投票にて決定）
- ベストVGM賞（ノミネート作品から読者投票にて決定）
- ベスト演出賞（ノミネート作品から読者投票にて決定）
- ベスト筐体賞（ノミネート作品から読者投票にて決定）
- 新アイデア賞（ノミネート作品から読者投票にて決定）
- ベストキャラクター賞（読者投票）
- 好きなメーカー賞（読者投票）
- ベストインカム賞
- 特別賞
- 編集部特別賞

アルカディア大賞選考委員

株式会社アドアーズ
　「ゲームファンタジア」各店
株式会社アミューズメント産業出版
有限会社アミューズメント・ジャーナル
　「アミューズメント・ジャーナル」編集部
株式会社インプレス
　「GAME Watch」
　　http://www.watch.impress.co.jp/[illegible]
株式会社ウェブレックス
　「GamelexTV」
　　http://www.gamelex.com/
大堀 康祐（株式会社マトリックス 代表取締役社長）
小野 憲志（元ゲーム批評編集長）
小山 祥之様「あまちゅあらいん代表）
GCN
　大山 球一（ゲームセンターB-1）
　松田 泰明（ゲーム ニュートン）
　孝木 良広（アミューズメント エース）
株式会社スタジオベントスタッフ
ソフトバンクパブリッシング株式会社
　「GAMESPOT/JAPAN」
　　http://www.zdnet.co.jp/gamespot/index.html
　「週刊ザ・プレイステーション2」編集部
　「ドリマガ」編集部
株式会社メディアワークス
　「電撃王」編集部
　「電撃プレイステーション」編集部
　「電撃プレイステーション2」編集部

五十音順　敬称略

このアルカディア大賞の特徴は、業界に近しい方々による選考委員会を構成し、さまざまな視点からの意見や投票によって、部門賞ノミネートが決定されたというところです。また、栄誉ある大賞の選考も同様で、発表を[illegible]でに厳正な審査に基づき決定されていきます。

また、読者の方々からの意見も多く反映していきます。アルカディア大賞に並ぶ栄誉ある賞としての読者人気大賞は、完全な読者投票による純粋な評価、そして各部門賞の最終決定は、読者の方々の1票にゆだねられるわけです。

[illegible]の詳しい説明は次ページから[illegible]

各部門賞ノミネート作品

部門賞投票方法

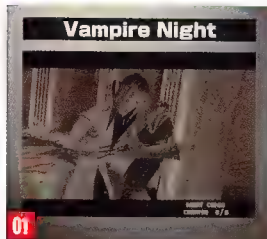
各部門にノミネートされた作品の中から、あなたが各賞に最も相応しい思う作品、各部門毎に1タイトルを選んで、その番号に投票してください。応募ハガキは巻末にあります。

以下に紹介されている作品は、予め選考委員会によって選出された作品です。これらのノミネート作品の中から、読者の皆様の投票により、最終的な受賞作品が決定されます。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られる賞です。映像のクオリティの高さはもちろん、その内容がゲーム内容に適した視覚的表現や手法であるかも、評価の対象となります。

Vampire Night

01

ワウ エンターテイメント/ナムコ
ゴシックホラー・ガンシューティング　01/03

吸血鬼という、ゴシックな雰囲気を持つ世界観を支える、美しいグラフィックに支持が集まった。弱点を示すマーカーなど、細部のデザインも秀逸。

COSMIC SMASH

02

セガ・ロッソ/セガ
新感覚スポーツ　01/01

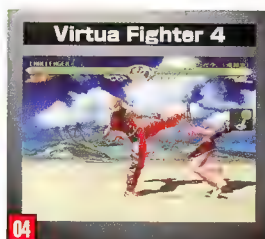
独特のビジュアルは、アイキャッチ効果も抜群。シンプルなゲーム性とともに、このビジュアルによって、世界観が上手くまとめ上げられている。

鉄拳4

03

ナムコ
3D対戦格闘　01/08

毎回、評価の高いオープニングデモもさることながら、今作では再現の難しい水面や、着衣の動きなど、革新的なグラフィックが印象的である。

Virtua Fighter 4

04

SEGA-AM2/セガ
対戦格闘　01/08

シリーズを重ねる毎に進化するグラフィックは圧巻。特に今作では、砂粒まで描かれた砂浜や海中ステージなど、そのアイデアにも技術にも驚かされた。

プロギアの嵐

05

ケイブ/カプコン
シューティング　01/04

ポリゴンによる映像作品が目立つ中で、ドットながら、世界観を見事に反映させた暖かみのあるビジュアルは、プレイヤーにも高く支持されている。

ベスト演出賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れた演出効果を持つ作品に贈られる賞です。ゲーム中のストーリーやデモ、背景設定、エンディングなど、プレイを盛り上げる様々な要素が評価対象となります。

Vampire Night

01

ワウ エンターテイメント/ナムコ
ゴシックホラー・ガンシューティング　01/03

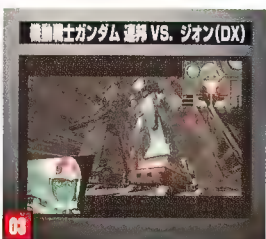
吸血鬼とハンターの永劫の戦いを彩る奇怪なモンスター。章の初めに静かに現れるタイトル。惨劇を予見し、プレイヤーを妖艶な世界へと導いていく。

CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

02

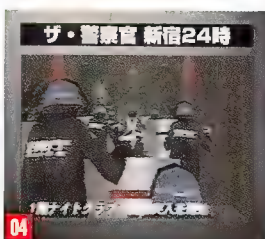
カプコン
対戦格闘　01/08

各キャラごとの登場デモや、技のド派手なエフェクトは流石の一言。キャラクターの動作、一つ一つに込められたこだわりは、間違いなくトップレベル。

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(DX)

03

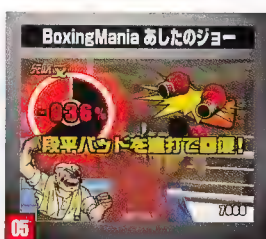
開発：カプコン/発売元バンプレスト/カプコン
アクション　01/03

憧れのモビルスーツのパイロットしての高揚感を感じさせる、出撃前のデモ。巨大なモビルアーマーとの息詰まる死闘。俄然やる気にさせる作品だ。

ザ・警察官 新宿24時

04

コナミ/コナミマーケティング
ガンシューティング　00/12

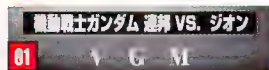
テレビを見ているかのような幕間デモ、プレイヤーの殉職を告げる声など、実際に体を動かすシステムと合わせて、現場の張りつめた空気を感じさせる。

BoxingMania あしたのジョー

05

コナミ/コナミマーケティング
ボクシングアクション　01/08

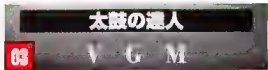
「立つんだジョー！」あのお決まりの怒声を受けながら、「段平パッド」を叩いて回復。原作そのままの奇跡の逆転劇の興奮を再現した演出には脱帽。

ベストVGM賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られる賞です。ゲーム中に流れるサウンドはもちろん、効果音やボイスなど、すべての音的要素が評価の対象となります。

開発：カプコン/発売元バンプレスト/カプコン
アクション 01/03

バックに流れる「哀・戦士」をはじめとする歌や、キャラクターたちの台詞は、ガンダム世代の心を鷲掴みに。原作ファンの支持を大きく集めた。

ヒットメーカー/セガ
DJシミュレーション 00/10

全曲がR&Bやヒップホップといった、ブラック系ミュージックでまとめ上げられ妥協の無い音源が評価。アウトランのアレンジ曲にも注目。

ナムコ
バラエティお祭りゲーム 01/02

太鼓という意外な楽器を、違和感無くゲームに取り込んだ。音頭はもちろん、人気のポップスまで太鼓で演奏できるように施されたアレンジは秀逸。

SEGA-AM2/セガ
対戦格闘 01/08

「fight one ready?」の声を聞くだけで、身が引き締まる人は多いはず。勝利時や普通に流れているBGMも、控えめだがいつの間にか普通にある音だ。

コナミ/コナミマーケティング
音楽シミュレーション 01/05

根強いファンを持つオリジナル曲も、シリーズ最多の収録数。さらに馴染みの深いTV主題歌も加えて、より幅広いプレイヤー層を開拓した。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

この賞は、専用・汎用を問わず、すべてを含めた業務用ビデオゲーム筐体の中で、特に優れたデザイン、機能性を持つ筐体に贈られる賞です。見た目、性能、いずれも同等に評価の対象となります。

コナミ/コナミマーケティング
ガンシューティング 00/12

モノトーンの配色と、一面に書き込まれた文字が臨場感を増す。斬新なデザインだけでなく、プレイする範囲もわかりやすい設計になっている。

未来研究開発部/セガ
リズムアクション 00/11

タンバリンの「振る」「叩く」という動作を完璧に再現した入力デバイスは、扱いもわかりやすい。そのポップな色合いと大きさは、集客効果バツグン。

ナムコ
バラエティお祭りゲーム 01/02

巨大な太鼓に、前面の提灯。まさに「祭り」といった、おめでたいルックスは、店内でも一際目を惹く。一目でプレイ方法が分かるシンプルさも良い。

コナミ/コナミマーケティング
コンガシミュレーション 01/06

コンガという見慣れない楽器を題材にしていながら、ぱっと見の分かりやすさでプレイヤーを誘う。てっぺんで燃えている炎がポイント高いようだ。

アミューズメントヴィジョン/セガ
アクション 01/05

発表されるや話題となった専用のバナナレバー。「猿＝バナナ」という単純な発想ながら、プレイ感覚をダイレクトに表現している。もどかしさが倍増。

新アイデア賞 ノミネート作品

この賞は、特に優れたアイデアを持つタイトルに贈られる賞です。ゲームの内容のみに留まらず、その作品に関わるすべての要素の中に込められたすべてのアイデアが評価の対象となります。

開発：カプコン/発売元バンプレスト/カプコン
アクション 01/03

機体の性能差を逆手に取ったコストゲージや、チームバトルシステム。DXから追加された宇宙ステージなど、キャラ人気に頼らない意欲的作品。

メカトロ研究開発部/セガ
ドライブ 01/06

自分の戦績や、カートのデータを残せるカードシステムによって、前回のプレイを引き継いで遊べる。これから使われ方に期待できる新システムだ。

コナミ/コナミマーケティング
ガンシューティング 00/12

モニターに映る映像に合わせて、実際に体を動かして弾丸を避ける、というシステムにはただ驚き。体感というジャンルに、新しい方向性を加えた作品。

SEGA-AM2/セガ
対戦格闘 01/08

携帯とのリンクで、プレイヤー間の交流や、レアアイテム集めなど、プレイの外へと遊びを拡げた「VF.NET」は、ゲームの未来を感じさせてくれた。

読者人気大賞とその選考方法

前年、と同様に読者の皆様に「最も優れているゲーム」と支持されたゲームに贈られる賞が読者人気大賞です。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2000年10月1日から、2001年9月30日の間に発売されたゲーム108タイトルを大賞作品としています。ノミネートしている108作品は42ページから44ページに掲載しております。

その中から読者である皆様ご自身が「優れている」と判断されたゲームを3タイトル選び、順位付けをして投票してください。

なお、読者大賞の選考方法は以下の方法で行ないます。

1位を3ポイント、2位を2ポイント、3位を1ポイントとして集計いたします。その集計の結果、最も獲得ptsの多い作品が読者大賞の座に輝くことになります。

どの作品を1位に選ぶかが、読者大賞の結果に大きく影響しますので、順位付けは十分お考えになった上で投票してください。

リストの見方

- Ⓐ 開発元／販売元
- Ⓑ 発売年月
- Ⓒ ゲームジャンル
- D ゲームタイトル
- E ノミネート番号
- F ゲーム画面

D 三國戦紀2

ⒶIGS／アルタ
Ⓑ2001.1
Ⓒアクション

※ノミネート作品リストは、まず販売元15社の名称順、次に発売年月順、続いてゲームタイトル順に並んでいます。

読者人気大賞 ノミネート作品リスト

中國龍2001 (4)

ⒶIGS／エイブルコーポレーション
Ⓑ2001.2
Ⓒパズル

LAST FIGHTING (3)

Ⓐサブシノ／エイブルコーポレーション
Ⓑ2000.12
Ⓒアクション

三國戦紀 ～武将争覇～ (2)

ⒶIGS／アルタ
Ⓑ2001.7
Ⓒアクション

三國戦紀2 (1)

ⒶIGS／アルタ
Ⓑ2001.1
Ⓒアクション

MIGHTY！PANG (9)

Ⓐミッチェル／カプコン
Ⓑ2000.11
Ⓒパズル

GUNSPIKE (8)

Ⓐ彩京／カプコン
Ⓑ2000.10
Ⓒアクション

ZUPAPA！ (7)

ⒶSNK
Ⓑ2001.9
Ⓒアクション

戦国伝承2001 (6)

Ⓐノイズファクトリー／SNK
Ⓑ2001.7
Ⓒアクション

Nightmare in the Dark (5)

Ⓐイレブン・ガバキング／SNK
Ⓑ2001.2
Ⓒアクション

怒首領蜂II (16)

ⒶIGS／カプコン
Ⓑ2001.6
Ⓒシューティング

CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO (15)

Ⓐカプコン
Ⓑ2001.5
Ⓒ対戦格闘

プロギアの嵐 (14)

Ⓐケイブ／カプコン
Ⓑ2001.4
Ⓒシューティング

機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (13)

Ⓐ発売元：(株)バンプレスト／開発・販売元：(株)カプコン
Ⓑ2001.3
Ⓒアクション

PuzzLoop2 (12)

Ⓐミッチェル／カプコン
Ⓑ2001.2
Ⓒパズル

GIGAWING2 (11)

Ⓐタクミコーポレーション／カプコン
Ⓑ2001.1
Ⓒシューティング

燃えろ！ジャスティス学園 (10)

Ⓐカプコン
Ⓑ2000.12
Ⓒ対戦格闘

pop'n music5 (22)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.11
Ⓒ音楽シミュレーション

Dancing Stage featuring DISNEY'S RAVE (21)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.11
Ⓒダンスシミュレーション

KONAMI®

HEAVY METAL Geomatrix (20)

Ⓐカプコン
Ⓑ2001.9
Ⓒ対戦アクション

機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (19)

Ⓐ発売元：(株)バンプレスト・開発・販売元：(株)カプコン
Ⓑ2001.9
Ⓒアクション

CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 (18)

Ⓐカプコン
Ⓑ2001.8
Ⓒ対戦格闘

GUN SURVIVOR2 BIOHAZARD -CODE：Veronica- (17)

Ⓐカプコン・ナムコ／ナムコ・カプコン
Ⓑ2001.7
Ⓒサバイバルホラー・ガンシューティング

beatmaniaIII APPEND CORE REMIX (29)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
ⒸDJシミュレーション

PunchMania 北斗の拳2 激闘修羅の国編 (28)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
Ⓒパンチングゲーム

ParaParaParadise 1stMIX Plus (27)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
Ⓒダンスシミュレーション

DanceDanceRevolution 4thMIX PLUS (26)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
Ⓒダンスシミュレーション

ザ・警察官 新宿24時 (25)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
Ⓒガンシューティング

筋肉番付 フットボールマスターズ (24)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
Ⓒ体感スポーツ

緊急車両24時 Code One Dispatch (23)

Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2000.12
Ⓒドライブ

DanceDanceRevolution 5thMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.3
Ⓒダンスシミュレーション

スリルドライブ2
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.3
Ⓒドライブ

サラリーマンチャンプ
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.3
Ⓒバラエティ

KEYBOARDMANIA 3rdMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001・3
Ⓒキーボードシミュレーション

GUITARFREAKS 5thMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.3
Ⓒギターシミュレーション

DanceManiax 2ndMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.1
Ⓒダンスシミュレーション

アニメチャンプ
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.1
Ⓒバラエティ

pop'nmusic6
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.5
Ⓒ音楽シミュレーション

狙撃 -SOGEKI-
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.5
Ⓒスナイプシューティング

DanceManiax 2ndMIX append JPARADISE
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.4
Ⓒダンスシミュレーション

mocapboxing
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001・3
Ⓒボクシングアクション

beatmaniaIIDX 5thstyle
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.3
ⒸDJシミュレーション

ParaParaParadise 2ndMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.7
Ⓒダンスシミュレーション

drummania 4thMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.3
Ⓒドラムシミュレーション

beatmaniaIIDX 6thstyle
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.9
ⒸDJシミュレーション

drummania 5thMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.9
Ⓒドラムシミュレーション

BoxingMania あしたのジョー
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.8
Ⓒボクシングアクション

GUITARFREAKS 6thMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.8
Ⓒギターシミュレーション

beatmania 6thMIX -THE UK UNDERGROUND MUSIC-
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.7
ⒸDJシミュレーション

beatmaniaIII APPEND 6thMIX
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.7
ⒸDJシミュレーション

MAMBO A GO GO
Ⓐコナミ／コナミマーケティング
Ⓑ2001.6
Ⓒコンガシミュレーション

GRAVURECOLLECTION
Ⓐセイブ開発
Ⓑ2000.5.24
Ⓒパズル

Seibu KAIHATSU INC.

麻雀ホットギミック インテグラル
Ⓐ彩京
Ⓑ2001.7
Ⓒ麻雀

GUNBARICH
Ⓐ彩京
Ⓑ2001・6
Ⓒブロック崩しシューティング

ZERO GUNNER2
Ⓐ彩京
Ⓑ2001.5
Ⓒシューティング

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER2 (PLUS)
Ⓐアリカ／彩京
Ⓑ2000.12
Ⓒパズル

サンバDEアミーゴ2000
Ⓐソニックチーム／セガ
Ⓑ2000.12
Ⓒリズムアクション

シャカっとタンバリン!
Ⓐメカトロ研究開発部／セガ
Ⓑ2000.11
Ⓒリズムアクション

CONFIDENTIAL MISSION
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2000.11
Ⓒガンシューティング

DETH CRIMSON OX
Ⓐエコールソフトウェア／セガ
Ⓑ2000.10
Ⓒガンシューティング

SEGA STRIKE FIGHTER
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2000.10
Ⓒフライトシミュレーター

CRACKIN'DJ
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2000.10
ⒸDJシミュレーション

STREET FIGHTER ZERO3↑
Ⓐカプコン／セガ
Ⓑ2001.2
Ⓒ対戦格闘

AIR TRIX
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2001.2
Ⓒ体感スポーツゲーム

COSMIC SMASH
Ⓐセガ・ロッソ／セガ
Ⓑ2001.1
Ⓒ新感覚スポーツ

F355 challenge2 International Course Edition
ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2001.1
Ⓒドライブシミュレーター

PLANET HARRIERS
Ⓐアミューズメントヴィジョン／セガ
Ⓑ2000.12
Ⓒシューティング

DERBY OWNERS CLUB2000 Ver.2
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2000.12
Ⓒ競走馬育成シミュレーション

SPORTS JAM
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2000.12
Ⓒスポーツ

SUPER MAJOR LEAGUE
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2001.6
Ⓒスポーツ

club kart. european session
Ⓐメカトロ研究開発部／セガ
Ⓑ2001.6
Ⓒドライブ

CRACKIN'DJ PART 2
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2001.6
ⒸDJシミュレーション

WILD RIDERS
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2001.5
Ⓒバイクアクション

MONKEY BALL
Ⓐアミューズメントヴィジョン／セガ
Ⓑ2001.5
Ⓒアクション

VIRTUA TRIKER3
Ⓐアミューズメントヴィジョン／セガ
Ⓑ2001.4
Ⓒスポーツ

シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!!
Ⓐ未来研究開発部／セガ
Ⓑ2001.4
Ⓒリズムアクション

Power Smash2
Ⓐヒットメーカー／セガ
Ⓑ2001.9
Ⓒスポーツ

ALIENFRONT TEAM BASED COMBAT
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2001.9
Ⓒ3D対戦シューティング

Virtua Fighter 4
ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2001.8
Ⓒ対戦格闘

WaveRunner GP
ⒶSEGA-AM2／CRI／セガ
Ⓑ2001.8
Ⓒスポーツ

BEACH SPIKERS
ⒶSEGA-AM2／セガ
Ⓑ2001.7
Ⓒスポーツ

SPIKERS BATTLE
Ⓐアミューズメントヴィジョン／セガ
Ⓑ2001.7
Ⓒアクション格闘

DYNAMIC GOLF
Ⓐワウ エンターテイメント／セガ
Ⓑ2001.6
Ⓒスポーツ

式神の城
Ⓐアルファ・システム／タイトー
Ⓑ2001・9
Ⓒシューティング

ハードパンチャー はじめの一歩
Ⓐタイトー
Ⓑ2001.7
Ⓒパンチングゲーム

NIGHT RAID
Ⓐタクミコーポレーション／タイトー
Ⓑ2001.5
Ⓒシューティング

蒼天龍
Ⓐタイトー
Ⓑ2001.3
Ⓒパズル

STUNT TYPHOON (PLUS)
Ⓐタイトー
Ⓑ2001.3
Ⓒドライブ

続おてなみ拝見
Ⓐサクセス／タイトー
Ⓑ2000.12
Ⓒバラエティ

ガンバリィーナ
Ⓐナムコ
Ⓑ2000.12
Ⓒバラエティー・ガンシューティング

NINJA ASSAULT
Ⓐナムコ
Ⓑ2000.11
Ⓒ和風ガンシューティング

ゴルゴ13 奇跡の弾道
Ⓐナムコ
Ⓑ2000.10
Ⓒスナイプ・ガンシューティング

どきどきアイドル スターシーカー
Ⓐグレフ／テクモ
Ⓑ2001.7
Ⓒパズル

団地でクイズ ～奥さん四択ですよ～
Ⓐアルトロン／テクモ
Ⓑ2000.12
Ⓒ脱衣クイズ

Mr.DRILLER G
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.3
Ⓒ穴掘りアクションゲーム

GAHAHA・一発堂
Ⓐナムコ／メトロ
Ⓑ2001.3
Ⓒハイクオリティ・オバカゲーム

Vampire Night
Ⓐワウ エンターテイメント／ナムコ
Ⓑ2001.3
Ⓒゴシックホラー・ガンシューティング

Photo Battle
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.2
Ⓒカメラバトルゲーム

太鼓の達人
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.2
Ⓒバラエティお祭りゲーム

RIDGE RACER V Arcade Battle
Ⓐナムコ
Ⓑ2000.12
Ⓒレース

BLOODY ROAR3
Ⓐエイティング／ナムコ
Ⓑ2000.12
Ⓒ対戦格闘

VISCO

ペンギンブラザーズ
Ⓐサブシノ／B&F
Ⓑ2000.12
Ⓒアクション

B&F

鉄拳4
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.8
Ⓒ対戦格闘

太鼓の達人2
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.8
Ⓒバラエティお祭りゲーム

ゴルゴ13 狙撃の黙示録
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.7
Ⓒスナイプ・ガンシューティング

スーパーワールドスタジアム2001
Ⓐナムコ
Ⓑ2001.4
Ⓒ野球ゲーム

応募要項

アルカディア大賞投票時の注意点

●投票には本誌巻末に付属のハガキをご利用ください。**専用のハガキ以外での投票は無効となります。**

●回答欄にはマークシート記入式と記述式があります。**マークシートへのご記入は必ず鉛筆を**ご利用ください。鉛筆以外で記入されると集計対象外になってしまいます。

●設問にはすべてお答えください。

●アルカディア大賞のノミネート作品は2000年10月1日から2001年9月30日に発売されたゲームを対象にしています（JAMMA機械基準に準拠していないものは除いています）。これらの条件を満たしながらリストにないゲームがありましたら、そのゲーム名を書いてください

●投票締切は、2001年11月28日（水）消印有効分までとさせていただきます。

ベストキャラクター賞

今年も数多くの魅力的な作品がリリースされた。しかし、ゲームの面白さにはキャラクターの魅力も大きな役割を担っている。そこで一番多くのプレイヤーを惹き付けたキャラクターを決定しようじゃないか。みんなが一番好きなキャラクターを一人（他何でもあり）あげてほしい。1位の座に輝くのはどのキャラクターなのか!?

好きなメーカー賞

メーカーにとって作品が面白いと評価されるのはとても嬉しいことだ。でも、それと同じくらい、いやそれ以上に嬉しいかもしれないことがある。それはプレイヤーから好きなメーカーだと言ってもらうことだ。「面白いゲームを作ってくれる」「ユーザーに対する姿勢」「ゲーム業界への貢献度」など理由は何でも構わない。もちろん「ただなんとなく」でもいいぞ。君が好きなメーカーを一番のメーカーにしようじゃないか。

ASURA BUSTER
Ⓐフウキ
Ⓑ2000.12
Ⓒ対戦格闘

婆裟羅2
Ⓐビスコ
Ⓑ2001・8
Ⓒ戦国アクションシューティング

パズLET
Ⓐユニーズコーポレーション
Ⓑ2001.3
Ⓒ脱衣パズルゲーム

VF4大会・格闘新世紀始動！

セガ・オフィシャルVF4全国大会11/23からスタート

バチャっ子諸君、ついにセガオフィシャルの『VF4』全国大会がスタートだ。イベントタイトルは「格闘新世紀」、VF.NETで格闘ゲーム新時代を作り上げたVF4らしい名前だ。予選大会は、なんと全国900店もの規模で予定されている。正しく"全国大会"という規模になりそうだ。予選大会は11月23日から12月30日まで。店舗代表になれば、来年1月からのエリア代表戦、さらに2月予定の決勝大会へと壮大な花道が待っている。史上最大規模のゲームイベントになるかもしれない「格闘新世紀」。参加する価値あり！

セガ・オフィシャルVF4全国大会「格闘新世紀」

大会スケジュール

【店舗予選大会】
日程：11月23日～12月30日
開催店舗数：約900店（予定）
代表枠：各店舗1名
◆予選参加費　100円

【エリア大会】
日程：02年1月5日～1月20日
エリア数：全国41エリア
代表枠：合計64名

【全国決勝大会】
日程：未定（2月開催予定）
開催地：首都圏内

大会ルール

○店舗予選から決勝大会まで、トーナメント方式
○1ラウンド45秒・3ラウンド先取制
○1P／2Pの選択は、1回戦のみクジで決定、2回戦以降はジャンケンにて決定
○対戦ステージはランダムに決定
○使用キャラクターの途中変更不可。対戦の際は必ず「参加申し込み書」に記入したキャラと同一の「VF4キャラクターアクセスカード」を使用すること。カードの更新により「アクセスコード」に変更がある場合のみ、大会開始前に申告が必要。
○使用キャラクターのアイテムの装着は自由
○機械の不都合により対戦が中断した場合は、中断前の勝敗数（獲得本数）は有効となる
○敗者復活戦はなし
○不正が認められた場合は失格。「格闘新世紀」に関する全ての参加資格が失われる
○公序良俗に反する、他人を誹謗・中傷するリングネームでの参加不可

大会参加時の注意点

○エントリーは、予選開催店に直接申し込む。その際、大会で使用するキャラクターを選択済みの「アクセスカード」を提示する必要があります。
○店舗予選の申し込みは先着順。大会開催日の前に締め切りとなる場合があります。
○未成年者が全国決勝大会に出場する際は、親権者の同意が必要。
○エリア大会および全国決勝大会への出場権の譲渡不可。エリア大会出場権を得ている場合は、他店舗の大会には出場不可。
○エリア大会・全国決勝大会への出場予定者が、その場で出場辞退を申し出た場合、出場権は辞退者が勝ち抜いた予選の準優勝者に移行。
○不正が認められた場合は失格。「格闘新世紀」に関する全ての参加資格が失われる
○公序良俗に反する、他人を誹謗・中傷するリングネームでの参加不可
○敗者復活戦なし

《問い合わせ先》
VF4イベント事務局
☎03-5737-7598
VF4公式HP
http://sega-am2.co.jp
※店舗予選参加店舗など、「格闘新世紀」に関わる情報は、同サイトに情報が入り次第掲載されます。

EVENT

CvsS2全国大会予選店舗情報！

HPを見られないみんな、お待たせ！　本戦ルールも掲載だ。

先月号の約束通り、「CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」のゲームセンター店舗を可能な限りお伝えしよう！　さらに来年1月13日開催の全国大会本戦ルールも決定したので、いち早くお届けしよう。

「CAPCOM VS. SNK2　MILLIONAIRE FIGHTING 2001」全国大会本戦ルール

- ●全国大会本戦（以下、本戦）はアーケード用ビデオゲーム筐体を使用、デフォルト設定でのトーナメント大会となる。
- ●C型パネルを使用するため、DCコントローラ持参の場合は使用可
- ●各種予戦と本戦で、キャラクターとグルーヴの変更可。本戦中は、エントリーしたキャラとグルーヴを使用。レシオとキャラクターの戦闘順番の変更は自由
- ●本戦は相手の対戦キャラクターをすべて倒した時点で勝利とみなす「レシオマッチ」
- ●ダブルKOで勝敗が決まらなかった場合に限り再試合

県名	店舗名	開催日	所在地
北海道	麻生アミュージアム	11月10日	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F
北海道	スガイコトニ	11月24日	札幌市西区琴似3条1-1-20 ジョイフルプラザ3・12F
岩手	アルファー21 遠野店	11月11日	遠野市新穀町1-11　ショッピングセンターとぴあ2F
岩手	パロ盛岡店	11月16日	盛岡市上堂4-13-14
宮城	ZoooP！	11月10日	仙台市青葉区中央1-7-13
宮城	プレイランドF1	12月2日	仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1F
宮城	ゲームパラダイス パインズ	12月2日	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1
山形	J&B山台前店	11月23日	山形市東原町1-2-13
福島	ゲームバンパイア	11月11日	福島市曽根田3-24
茨城	GAME PADDOCK＋1	11月4日	猿島郡総和町小堤1916-1
茨城	アミューズメントJAM2　勝田店	11月17日	ひたちなか市中根896-1
茨城	タイトー INN つくば店	11月10日	つくば市竹園1-8-3
栃木	プレイステージ MY TOWN	12月16日	小山市城山3-3-22　パル3F
群馬	プレイランド パル	11月23日	桐生市本町6-382
埼玉	ファンタジーランド ZIN	11月3日	新座市野火止5-2-9
埼玉	センチメートル	11月3日	草加市栄町2-9-15　ファーストビル2F
埼玉	デイトナ	11月10日	新座市東北2-37-10高野ビル1F
埼玉	ゲーム アミューズメント ヒューストン	11月14日	川口市西川口1-6-3　西川口ビル1F
埼玉	GAME PARK Zippy	11月23日	越谷市南越谷1-11-4　ヴァリエプラザ館
埼玉	プラボ上尾店	11月25日	上尾市柏座1-13-20
千葉	ゲームインファンファン北習志野店	11月4日	船橋市習志野台2-6-17パチンコインならしの2F
千葉	アミューズメント コミュニケーション	11月4日	鎌ヶ谷市鎌ヶ谷1-4-31　ゴセキビル1F
千葉	セガ・ワールド成田	11月11日	成田市東町157-5
千葉	プレビジョイカム銚子店	11月11日	銚子市双葉町5-2　SCシティオB-1
千葉	ゲームプラザ セントラル浦安店	11月18日	浦安市北栄1-16-15　第4セントラルビル
千葉	宝島 新浦安店	11月25日	浦安市入船1-4-1新浦安ダイエーショッパーズ4F
千葉	アミューズメントエース津田沼	12月2日	船橋市前原西2-15-1
千葉	八千代プレイランドカーニバル	12月23日	八千代市八千代台東1-6-17
千葉	プラサ・カプコン成田店	12月23日	成田市土屋山ノ崎680 イオン成田SC2F
千葉	プレイランド ドラガムさくら店	12月上旬	佐倉市栄町18-14
東京	駅前センター	11月4日	練馬区石神井町3-24-9山喜ビル2F
東京	タイトーステーション代々木	11月4日	渋谷区代々木1-35-16
東京	ゲームインファンファン秋葉原店	11月11日	千代田区神田平河町4
東京	GAME NEWTON	11月11日	板橋区志村3-24-3
東京	宝島 高島平店	11月11日	板橋区高島平8-13-3
東京	プラネットギオ（トカゲ）	11月18日	杉並区荻窪5-30-16　MTCビル11F
東京	ピットイン	11月18日	世田谷区松原1-37-15
東京	アミューズメント スペース JFO 八王子店	11月18日	八王子市三崎町2-9　三崎町ビル1F
東京	MOM西葛西店	11月18日	江戸川区西葛西5-1-5
東京	GAME UFO 三軒茶屋	11月23日	世田谷区三軒茶屋2-14-12三元ビル1F
東京	荻窪GAME-EXC	11月23日	杉並区上荻1-16-16　ユアビル 1F
東京	プレーランドいこい町田店	11月23日	町田市原町田4-5-17
東京	立川オスローバッティングセンター	11月24日	立川市錦町1-4-27　2F
東京	ゲームフォーラム21	11月25日	東久留米市本町3-9-17　2F
東京	アミューズメントランド ケンタゴン	11月25日	新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F
東京	タイトーイン ゲームワールド	11月下旬	新宿区新宿3-35-8
東京	立川ゲームオスロー第1店	12月9日	立川市曙町2-3-2高柳ビル2F
東京	GAME IN ナミキ	12月9日	世田谷区松原2-27-14
東京	ゲーム・イン・ブータン 西荻窪店	12月16日	杉並区西荻北3-1-8　エステート西荻
東京	立川ゲームオスロー第5店	12月16日	立川市柴崎町2-2-27
東京	大久保アルファステーション	12月23日	新宿区百人町2-17-2アルファビル
東京	新宿プレイランド中央口店	12月上旬	新宿区新宿3-26-2
神奈川	ゲームパラダイス ゼロワン	11月10日	横須賀市若松町1-6　ヨコビル3F
神奈川	ゲームインエグゼ	11月11日	横浜市神奈川区西神奈川3-8-2
神奈川	MUTHOS相模原店	11月18日	相模原市中央2-1-5
神奈川	宝島 相模大野店	11月23日	相模原市相模大野3-8-1　ステーションスクエアB館2F
神奈川	ムトス・イースト	11月25日	座間市ひばりが丘4-650-2
神奈川	プレイランドパルス	12月1日	川崎市宮前区馬絹1980　ノジマ東名川崎店3F
神奈川	POWER STICK	12月上旬	鎌倉市大船1-23-7　第52東京ビルB1F
新潟	Mr ゲーム	11月11日	上越市国4-8-18
新潟	ゲームセンターGLAD	11月11日	長岡市城内町1-2-6　1F
新潟	プラボ新潟店	11月24日	新潟市堀之内南2-19-14　和合ビル1F
富山	どりぃむ 城南店	11月11日	富山市太郎丸西町2丁目4-9
富山	ゲームイン さんしょう新庄店	11月23日	富山市荒川3-1-6
石川	バイパスレジャーランド藤江本店	12月8日	金沢市藤江南2-41
長野	アミューズメントパーク NASA	12月9日	長野市高田五反田1720
岐阜	OASIS	11月3日	各務原市三井町2-61
岐阜	アイリン夢空間	11月25日	本巣郡穂積町稲里大西635
岐阜	ゲームファンタジー	11月25日	美濃加茂市森山町4-1-10
岐阜	アミューズメントJ大垣店	12月24日	大垣市築捨町3-119
静岡	ゲームインプリンス	11月11日	清水市天神町1-2-6
静岡	ブリッズ南浜松店	11月17日	浜松市新橋町1927-2　浜松グランドボウル内
静岡	ViP CLUB	12月23日	富士市津田245-1
愛知	プラボ中川店	11月4日	名古屋市中川区富田町大字新家字永割1176-1
愛知	スカイバッティングセンター	11月4日	名古屋市天白区池場2-603
愛知	ユーファクトリー岡崎	11月11日	岡崎市井田西町17-4
愛知	テクノワールド	11月11日	半田市洲の崎町2-188
愛知	ゲームBOX.Q	11月11日	名古屋市中村区則武1-4-1
愛知	ユーファクトリー安城店	11月上旬	安城市住吉丸田24-6
三重	アミューズメントシティ はみんぐたうん	11月上旬	三重県上野市小田町稲久保251
滋賀	遊ingポイント セオラ	11月3日	草津市大路1丁目7-12
滋賀	チルコポルト草津店	11月4日	栗太郡栗東町小柿7-8-8
京都	辻商店	11月4日	京都市南区東九条上殿田町13
京都	プレイスポット ファニー	11月上旬	京田辺市興戸久保6
京都	ゲームステーション	12月2日	宇治市宇治1-70
京都	ゲームスペース プラニー	12月14日	宇治市広野町西浦100
京都	ナムコワンダータワー京都店	12月23日	京都市中央区河原町通四条上る下大阪町354
大阪	テクニカルスポット リプレー	11月3日	大阪市北区天神橋6-5-11
大阪	エンターテイメントスクエア	11月4日	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
大阪	チャレンジャーGAMGAM店	11月4日	吹田市岸部南1-24-9
大阪	セガワールド福田	11月9日	堺市福田1056-1
大阪	ハイテクランド アビオン	11月11日	大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1・2F
大阪	ゲーム DINO 家具団地店	12月2日	枚方市長尾家具町1-7-7
大阪	アミューズメントホール GIGA	12月22日	枚方市西禁野2-1
兵庫	GAME IN COO	11月18日	神戸市中央区旭通5-2-5
兵庫	アルゴ	11月18日	神戸市中央区下山手通1-1-8
兵庫	チルコポルト神戸ハーバーランド店	11月23日	神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内チルコポルト
奈良	アミューズメントデプト	11月11日	奈良市角振新屋町1-1
奈良	キャノンショット西大寺店	11月11日	奈良市二条町2-4-14
奈良	ネオステーション	11月25日	大和高田市高砂町6-3
和歌山	チルコポルト和歌山店	11月18日	和歌山市小雑賀613-1
鳥取	スーパーヒーロー倉吉店	12月8日	倉吉市見日町633
岡山	テクノビデオ ウェルカム	未定	岡山市表町2-6-40
広島	ゲームセンターキング	11月23日	広島市佐伯五日市中央2-1-2
広島	スペースV1廿日市	12月2日	廿日市市本町4-23
広島	スペースV1可部	12月2日	広島市安佐北区可部南3-1-8
徳島	エンゼルランド徳大工前店	11月25日	徳島市助白ばし2-34-3 苺ハウジング2F
高知	ゲーム えの木	11月23日	高知市旭町3-104
福岡	友遊ランド	11月4日	大川市榎津水落62-1
福岡	遊道楽 一番街店	11月18日	久留米市東町33-5　フクマタビルB1
熊本	ゲームプラザ白山	11月24日	熊本市九品寺5-15-7
大分	ゲームプラザアンアン大分店	11月23日	大分市高城新町1-8

SNK、再建計画の断念を発表。そして親会社アルゼは……？

今年4月に民事再生申し立てにより、再建を図っていたSNKが、残念ながら再建断念となってしまった。

民事再生とは、破綻しそうな企業が裁判所の許可を得て再建を図るものだが、去る9月26日にSNKは、裁判所に再建計画案を提出しないこと、すなわち再建断念を明らかにしたのだ。ご存じの読者も多いだろうが、SNKはパチスロメーカーでAMショーにも出展したアルゼのグループ会社。にも関わらず、先日、SNKが債権者（SNKに貸しがある人）に発表した文書によると、“アルゼの協力を得られず断念した”という主旨であったという。これにより、SNKは消滅してしまうことになった。そこにどんな意図があったかは分からないが、少なくともSNK側は不本意な結果のようだ。対するアルゼは10月19日現在、一切のコメントを発表してない。真相・経緯が明らかになることを期待したい。

なお、『KOF2001』は11月中旬にサンアミューズメントから販売されるとのこと。

セガとナムコがゲーセン事業で提携を発表！

提携・コラボレーションが産業界の流れになっていますが、セガとナムコがアーケードで提携とは……驚きました。9月20日に発表された提携は、両社のアーケード事業を一緒にしてしまうかのような印象を与えた。アーケードファン注目の提携はこの2つ。【次世代業務用CGボードの共同開発】＝まさに業界標準となるかも。名前を考えておこう。【ネットワーク技術提携】＝システム246からVF.NETのネットワークにアクセスできるようになる。これだけで鉄拳対VFを考えてしまうね。

それから、同日開催のセガAM戦略発表会でカードを使った新作が“名前”だけアナウンスされたぞ。それは、『カードストライカー』。どんなゲームだろ？

ソニックとナジャヴ。どっちが強いんだろうか……。

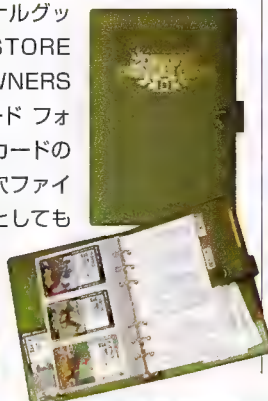
セガ、業務用Xbox基板開発に着手！

「東京ゲームショウ2001秋」会場、香山哲氏をはじめ、Xboxへの参入を表明した各分社の代表が勢揃いしたセガブースのステージ上に、米マイクロソフト社のビル・ゲイツ氏が登場。セガのXbox参入による期待を語り、香山氏と固く握手を交わした。

セガからは、ソニックチームの中氏と、SEGA-AM2の鈴木氏が代表して、Xboxのネット環境に期待を寄せると語り、さらに注目の発言を！　アーケード用Xbox基板の開発にすでに着手、今後力を注いで行くとの発表があった。『アウトラン2』などを同基板で発表することも示唆した。セガアーケードからさらに目が離せなくなりそうだ。

HIPSにDOCⅡのカードケース登場！

ヒットメーカーのオリジナルグッズが購入できるWEB STORE **HIPS**から、「DERBY OWNERS CLUBⅡ オフィシャル カード フォルダー」が発売される。馬カードの収納はもちろん、市販の6穴ファイル仕様なので、普通の手帳としても利用できるスグレものだ！

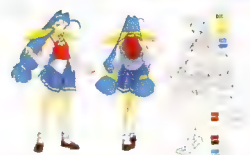
価格3,500円(税・送料別)。

HIPSアドレス
http://www.d-direct.ne.jp/

PCで復活！『サイキックフォース2012』

サイキッカーのみんなに朗報だ！『サイキックフォース2012』がPCで復刻されることになったのだ。PC版ということは、高解像度のグラフィックでエミリオのあんなトコやそんなトコまで堪能できるということさ。ゲーム以外に、キャラクター設定原画ビューワーも入っていてお得度アリ。ファンは買うしかない！

『サイキックフォース2012復刻版』
価格：3980円(税別)　発売元：タイトー
発売：11月22日　販売元：アンバランス

©TAITO CORP. 1995,2001

アーケード版をPCに完全移植。設定資料画像付き。プレゼントも用意しています。216ページへGO！

てあたりしだいゲームリスト

-10月18日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●10月発売タイトル		
DDRMAX DanceDanceRevolution6thMIX	コナミ	BEAMANI
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"	ヒットメーカー	3Dアクションシューティング
DERBY OWNERS CLUBⅡ	ヒットメーカー	競走馬育成シミュレーション
Power smash 2	ヒットメーカー	スポーツ
犬のおさんぽ	ワウ エンターテインメント	おさんぽ体感
●11月発売タイトル		
THE KING OF FIGHTERS 2001	イオリス/サンアミューズメント	2D対戦格闘
pop'n music 7	コナミ	BEAMANI
ノックダウン2001	ナムコ	パンチ力測定
DEER HUNTING	Sammy USA/サミー	ガンシューティング
シャカっとタンバリン！超PowerUp チュッ！	セガ	音楽ゲーム
La・キーボードュ	セガ・ロッソ	バラエティ
ねんど玉パズル お天気ころりん	タクミコーポレーション	パズル
BUG BUSTERS	EM-Teck/MIZI Production	スプレーシューティング
●12月発売予定タイトル		
頭文字D Arcade Stage	セガ・ロッソ	ドライブ
ルパン三世 THE SHOOTING	ワウ エンターテインメント	ガンシューティング

タイトル	メーカー	ジャンル
湾岸MIDNIGHT	ナムコ	バトルレース
ことばのパズル もじぴったん	ナムコ	パズル
ザ・警察官2　全国大追跡スペシャル	コナミ	モーキャップ
撃牌砦/雀スペース	メトロ	パズル
兎～野性の闘牌～	童/タイトー	麻雀
●その他発売予定製品（未定含む）		
JURASSIC PARKⅢ（秋発売）	コナミ	ガンシューティング
クレオパトラフォーチュン＋（プラス）	アルトロン	パズル
FORTUNEORB（秋発売）	コナミ	メダル
Star Horse 2001（11月）	セガ	メダル
UFO CHATCHER 7（11月）	セガ	プライズ
ロボゲッチュ（11月）	バンプレスト	プライズ
ワイ ワイ クリッパー（12月）	クレーン	ナムコ
銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS（12月）	セガ	メダル
斑鳩 IKARUGA	シューティング	トレジャー
THE KING OF ROOT 66	SEGA-AM2	ドライブ
お祈り大明神	セガ	メダル

ゲームセンターマップ

今回の取材地
「伊勢崎線沿線ゲームセンター」

※記事中のデータは、取材を行なった9月下旬の内容によるものです。

東京と埼玉をまたぎ、東武伊勢崎線を舞台に繰り広げられるゲームセンター探しの旅。今月は新越谷～西新井間のゲーセンを徹底紹介！

新越谷

この付近は「ナンコシ」と略される。「ナンコシに1時」とか言うと通っぽい。時には「ナンコヤ」とも呼ばれるらしい。

イラスト：塩原パテオ

柵太郎隊長
撮影のために、ゲームセンターの軒先にある自転車や車を力技で排除する重量級パシリキャラ。なぜかチラシ配り嬢にしつこく食い下がられちゃうの。

ひで隊員
金と力はないので、撮影中は口出し専門。理由はまったくもって謎だが、お酒を多量に召したおじさん相手には、小泉顔負けの支持率を誇る。

『ストゼロ3』の全国的達人が集結

ゲームセンタービッグワン

●埼玉県越谷市南越谷1-19-6
☎048-987-3226
●営業時間：10:00～24:00

本誌10月号で紹介した米B5大会『ストゼロ3』部門優勝者の、D44（だーよし）氏などが常連。シューティングのハイスコアラーも多い。

『VF4』がなんと50円！ このコーナーの取材では、初めて見た価格設定だ。

店内99%ビデオゲームのビッグワンは、セキ薬局の二階にあるぞ。

スタッフより
最新ゲームの入荷が早く、マナーの良いお客様が多いです。ぜひ、定期開催のゲーム大会を見物に来てください。

11月3日 月例ゲーム大会『ストゼロ3』夕方よりスタート！

新越谷のゲームセンタービッグワンで、とても爽やかな青年に出会った。彼は我々の突然の取材にも関わらず、絵に描いたように軽快な対応をしてくれた。彼の丁寧なお店の説明とアルカデへの賛辞に「ヒーイズグッド・ガイ！」と感激する取材班。その時、彼はおもむろに『VF4』を遊び始めたではないか。葵を華麗に操る彼のリングネームは……「濃厚白濁」……。

アイコン情報
格 格闘ゲームが盛んな店 / 音 音楽ゲームが盛んな店 / シュ シューターが集まる店 / メ メダルゲームが多い店 / 安 全般的に料金設定が安い店 / レ レトロゲームが充実している店 / 連 連射装置などのサービスのある店 / A アルカディアクーポン加盟店

プリクラ会員一万人突破
GAME PARK Zippy

●埼玉県越谷市南越谷1-11-4
☎048-961-4967
●営業時間：10:00～23:00
（土・日祝日）10:00～24:00

男子禁制のプリクラ場。会員になるとコスプレ衣装が借りられる。メーカーの視察も多い。

ビーマニのハイスコアを募集中のZippy。ネットランキング上位入賞者も来店する。新作ゲームのロケテストも多いぞ。レトロゲームコーナーも、近日開設予定だ！

コナミオフィシャルのビーマニ大会を毎月開催中。ビーマニの腕前を披露するには、もってこいの環境だぞ。メーカー主催なだけに商品も豪華！

●スタッフより
50以上の衣装が用意された日本最大級のプリクラコーナーも驚きだが、ビデオ・音ゲーも幅広い品揃え！　プレイ料金の安値に挑戦します！

11/10（土）16:00より『第4回Zippy杯争奪ビデオゲームトーナメント大会（※会員限定）』
11/23（金）16:00より『CAPCOM VS. SNK2』全国大会店舗予選

http://www.takaraam.co.jp/

ポップンイラストコンテスト締め切り迫る
せんちめーとるⅡ

●埼玉県草加市栄町2-9-15
●アクセス：東武伊勢崎線「松原団地」駅東口徒歩2分。
☎048-931-7168
●営業時間：10:00～24:00

ポップン効果で女性が多い。ビデオは格闘新作のほか、『BATUGUN』や『パワードギア』などの骨太な作品も並ぶ。

入り口の階段には、ポップンイラストをズビャッと展示中。

上級クラスのビーマニプレイヤーが集まる。が、初心者にも優しい。

●スタッフより
明るくて雰囲気の良いお店です。常時、イベントやサービスを行なっていますので、ぜひ一度お立ち寄りください。

11/3　15:00より『CAPMCOM VS. SNK2』全国大会店舗予選
11/18『ポップン&ゲームキャラ手描きイラスト大会締切』発表は23日
※郵送可。詳しくは電話で

トータルバランスのとれたゲームセンター
アミューズメントプラザ ソラリス

●埼玉県越谷市南越谷1-14-3
OPA別館1F
☎048-990-2031
●営業時間：11:00～24:00
（土・日・休日）10:00～24:00

謎の海外メーカー・ガエルコ制作の、これまた謎のガンシュー『ガンガバチョ』を発見。音ゲーは1プレイ100円で多曲設定なのがありがたい。

新着の『BMⅡDX6thstyle』は、開幕100円なので遊び尽くすのだ！　ビーマニシリーズ充実。

●スタッフより
『BMⅡDX6thstyle』を2台設置で1プレイ100円です。『VF4』や『鉄拳4』など、対戦ラウンド数3本で稼動中！　メダルゲームもソラリスで。

スパイカーズは遊びにいくべし
ハイテクランド キューデン

●東京都足立区西新井栄町2-7-2
●アクセス：東武伊勢崎線「西新井駅」西口徒歩1分
☎03-3849-0392
●営業時間：10:00～24:00

『スパイクアウト』で、小学生と大人が仲良く遊んでいる光景がほほえましい。対戦ゲームも2D、3D問わず人気。『鉄拳4』のプレイヤーも多い。

この時、カメラの後ろには、『燃えろジャス』を遊ぶお子様が。結構強者。

●スタッフより
対戦ゲームで毎日大盛り上がりの当店です。雰囲気も良好で安心して楽しめます。皆様の御来店をお待ちしています。

11月予定　『VF4』バトル大会

近隣のバーチャジャンキーがここに集結
ビーアークJJ

●東京都足立区竹ノ塚6-14-6
山商ビル1～2F
●アクセス：東武伊勢崎線「竹ノ塚」駅東口徒歩3分
☎03-3858-0137
●営業時間：10:00～24:00

『VF2』の全盛期、有名プレイヤーが来店して盛り上がっていたJJ。今回も『VF4』の発売で、地元の強豪が多数集結しているぞ。

奥の2in1筐体では『バトルガレッカ』『エスプレイド』『怒首領蜂』などの名作が選べる。

●スタッフより
プライズは景品の内容に自信あり！　対戦ゲームでは『ガンダムDX』と『VF4』が、各4台配備と充実しています！

今回紹介している松原団地の「せんちめーとるⅡ」と、新越谷の「Zippy」において、『CAPCOM VS. SNK2』全国大会の予選が行なわれるの。レシオ闘士は参戦するしかないだろう。参加料などの詳しいお問い合わせは各ゲームセンターまでコールナウ。ポップンイラストコンテストには、参加賞もあるぞ。

メダルメンバーズカードをゲットしよう

ゲームファンタジア草加店

●埼玉県草加市氷川町1140-1
草加ケーユービル1～2F
☎048-924-6440
●営業時間：10:00～24:00

ビデオ筐体は旧SIGMA製のGAME EXPLORERだ。上階に映画館があるので、上映までの待ち時間をここで遊ぶのもいい。

『THE DERBY MARK-Ⅳ Ver.2 Hill Crest Park』は最大10人で遊べる。馬のフィギュアがカワイイ。

●スタッフより
草加駅前商圏最大のゲーム場。『VF4』や『鉄拳4』、『ポップン6』が大人気。2Fメダルゲームフロアも楽しい！

毎週金・土曜日 21:00～ラストまで『ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2』で「全GⅠイベントモード」

http://www.adores.co.jp

ビデオゲーム活火山ドーン

ゲームファクトリー マグマ草加店

●埼玉県草加市氷川町1132-1
☎048-924-9800
●営業時間：10:00～24:00

対戦台は新作を手広くフォロー。特に『ヘビーメタル　ジオマトリクス』の協力プレイがフィーバーしているのだ。

1Fはこの通りプリクラゾーン。無料貸し出しのコスプレ衣装は男子不可。

●スタッフより
駅から１分。大人気シール機を多数設置し、プライズ景品も充実。女性の方も楽しめる空間です。メイド服貸します。

草加

ビデオゲームならマグマと遊'Sがオススメだが、音ゲーとメダルではゲームファンタジアがリード。

住吉１丁目
ルミ幼稚園
メガロス草加
ゲームファンタジア草加店
三喜
アコス草加
TiF'Sビル
丸井
アコス草加北館
草加駅
東京三菱銀
第一勧銀
三井住友
セブンイレブン
イトーヨーカドー
アコス草加南館
ゲームファクトリー マグマ草加店
高砂２丁目
ゲームイン遊's
Dマート
東海
武蔵野
草加市役所北
富士
ＪＡ草加市
東武伊勢崎線
西友
高砂１丁目
草加市役所

四人同時プレイへのこだわり

ゲームイン遊'S

●埼玉県草加市高砂2-2-28
☎048-922-6789
●営業時間：10:00～24:00

3Fは4人同時プレイゲームの宝庫。定番の『キャプテンコマンドー』『D&D®』から、『ミスティックウォーリアーズ』なんて通好みな名作が楽しめる。『ダライアスⅡ』筐体の『ウォリアーブレード』がイカス。

超人オリンピックゲーの『ニューマンアスレチックス』と、その続編『マッハブレイカーズ』も4人台！　コスリは禁止。

昔懐かしの4人同時プレイ筐体が立ち並ぶ！　『ガイアポリス』『D.D.クルー』はプレイ人数2人までだが(笑)。

●スタッフより
多機種のゲームを安いプレイ料金で提供しています。3Fではちょっと懐かしい名作ビデオゲームを楽しめます。

毎週日曜日、朝11:00までにお店に行くとビデオゲーム（一部除く）1ゲームサービス。

http://urawa.cool.ne.jp/lr33/

「群馬県の高崎がええですよ」「横須賀周辺しかねえ」と囁かれるゲーセンの噂。ゲセマプ取材班では、マッコイ爺さんばりに情報を提供してくれる、ゲーセンマップ情報屋を募集しています。行きつけの店、自慢の店を教えてください。お便りかE-mailを待ってマース。特に北国の情報歓迎。location@arcadiamagazine.com

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

1位 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX

今月のビデオゲーム人気ランキング部門の堂々1位は『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』。何と初登場1位。まだ10位に前作が残っていながらのダブルランクインという結果となっている。4台通信が定着したことが、好調な出回りを後押ししているようだ。

メーカー 発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン
ポイント 176.6

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	-	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	176.6
2	1	VIRTUA FIGHTER 4<SEGA-AM2/セガ>	152.5
3	3	鉄拳4<ナムコ>	107.2
4	4	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	84.5
5	-	式神の城<アルファ・システム/タイトー>	45.3
6	5	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	34.7
7	8	TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER2 PLUS<アリカ/彩京>	33.2
8	7	Mr.DRILLER G<ナムコ>	19.6
9	6	麻雀ホットギミックインテグラル<彩京>	16.6
9	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	13.6

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

1位 drummania5thMIX

こちらの部門も今月初登場1位となった『drummania5thMIX』が堂々のランクイン。高人気の理由は本シリーズを好むプレイヤーのニーズに対し、楽曲がその欲求に呼応していることと、ビーマニシリーズを通して見ても、プレイ感覚が最も本物に近いからだろう。

メーカー コナミ
ポイント 150.6

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	-	drummania5thMIX<コナミ>	150.6
2	8	GUITARFREAKS6thMIX<コナミ>	107.9
3	1	DERBY OWNERS CLUB2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	103.4
4	3	スリルドライブ2<コナミ>	76.4
4	6	pop'nmusic6<コナミ>	76.4
6	-	TIMECRISISⅡ<ナムコ>	44.9
7	4	GUN SURVIVOR2 BIOHAZARD -CODE：Veronica-<ナムコ/カプコン>	38.2
7	5	太鼓の達人2<ナムコ>	38.2
9	-	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	31.5
10	-	BATTLE GEAR2<タイトー>	29.2

マスメダルゲームランキング

5位 PAPUAN

本誌でも紹介した『PAPUAN』。そのシンプルなゲーム性と独特の雰囲気を持つ外観が功を奏したようだ。二人で並んで遊べるのでカップルにも人気がある。

メーカー アルゼ ポイント 61.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	G I LEADING SIRE Ver.3<コナミ>	181.8
2	ROYAL ASCOTⅡ<セガ>	149.1
3	STAR HOUSE<セガ>	141.8
4	CYCLON FEVER<コナミ>	83.6
5	PAPUAN<アルゼ>	61.8

シングルメダルゲームランキング

1位 MULTI GAMES 8 WAYS RED

3種のゲームを選択して遊ぶことができ、そのどれもがスロットベースになっている。シングルメダルはスロットが非常に多く、それこそがスロットの面白さを裏付けているのだろう。

メーカー アルゼ ポイント 152.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	MULTI GAME 8 WAYS RED<アルゼ>	152.7
2	WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z<アルゼ>	149.1
3	MULTI GAME 8 WAYS BLUE<アルゼ>	109.1
4	FANTASIA STATION MG002 <アルゼ>	76.4
5	WINNING WHEEL BONUS SPIN X<アルゼ>	72.7

協力店舗一覧

店名	住所	電話
アミューズメントエース	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
アミューズメントプラザマルシン	愛知県刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
札幌アミュージアム	北海道札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下	☎011-281-3606
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏店	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階	☎0471-63-9844
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階	☎03-3220-3402
プラボ京都店	京都府向日市森本町佃15-7	☎075-924-6262
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235

「11月号に掲載された新作ゲームで最も興味があるゲーム」ランキング

今月の月替わりランキングは、読者が選ぶ期待の新作だ。堂々の1位に輝いたのは、やはり『THE KING OF FIGHTERS2001』。遂に先月号で発表になった本作だが、例年までは夏に発売されるタイトルとして待ち望まれていた作品であることや、韓国製になるなどの情報の錯綜もあり、KOFファンの不安と期待が煽られた格好となったようだ。すでに大阪・東京のロケテストを終え、あとは発売を待つばかりとなった。SNKの民事再生手続断念という残念な報もあるが、日本国内ではサンアミューズメントから11月中旬に発売される見込みだ。

続く『pop'nmusic7』『SOUL CARIBURⅡ』『斑鳩』の3作品は今冬発売ということなので、今しばらく待つことになりそうだ。

5位にランクインした『CYBER TROOPERS VITRTUAL-ON FORCE』はすでに出荷済み。2シートタイプの大型筐体ということもあり、出回りが若干不安だが、この期待に応える人気になってほしい。その他AMショー出展作への期待も全体的に高まっている。

順位	キャラ名<登場作品>	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS2001<イオリス/サンアミューズメント>	551.7
2	pop'nmusic7<コナミ>	143.7
3	SOUL CALIBURⅡ<ナムコ>	92.0
4	斑鳩<トレジャー/セガ>	46.0
5	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	40.2
6	剣-TURUGI-<コナミ>	28.7
6	ルパン三世 THE SHOOTING<ワウ エンターテイメント/セガ>	28.7
8	beatmaniaⅡDX 6thMIX<コナミ>	11.5
8	犬のおさんぽ<ワウ エンターテイメント/セガ>	11.5
10	湾岸MIDNIGHT<ナムコ>	5.7
10	頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ/セガ>	5.7
10	POWER SMASH2<ヒットメーカー/セガ>	5.7
10	波侍<ナムコ>	5.7
10	クレオパトラフォーチュンプラス<アルトロン/テクモ>	5.7
10	ことばのパズル もじぴったん<ナムコ>	5.7

業務用はどんなに知名度がなくても、いいものを作れば市場が反応してくれる。それが一番フェアな判断だと思うんです。

ると判断して出しました。

――あの当時は、テクモさんがSTVの開発を率先して、セガサターンのソフトを作っているメーカーに声をかけてたり……という話は結構聞きましたね。

桑原　ただ、そういったこととは別に、業務用というのは元々やっていたので、馴染みがあるんですよね。

――一番最初の話題にあった、業務用の海外販売などは続けているのですか？

桑原　今はやっていません。あちこちのメーカーが自分で輸出を始めたので、うちのような貿易会社を通して……といったことは、なくなってきたんですよ。

――今の業務は開発にシフトしていっているわけですね。団地シリーズと他には業務用タイトルを出されているんですか？

桑原　今のところは団地シリーズだけですね。

業務用のね、やっぱり良いところは、厳しいといえば厳しいんですが、お客さんが素直に反応してくれるところですよね。良いゲームだったらちゃんと100円入れてくれるんですけど……家庭用っていうのは、結局知名度でモノが売れてしまうんです。雑誌でどのぐらい取り上げられたかとか、広告費をどれだけ使ったとかね。

例えば極端な話、『ドラゴンクエスト』より面白いゲームを作っても、家庭用ではおそらく売れないでしょう。

でも、業務用はどんなに知名度がなくても、いいものを作ればやっぱりそれだけ素直に市場が、お客さんが反応してくれる。それが一番フェアな判断だと思うんですよね。

また、家庭用だとシビアな判断をしてくれるお客さんがいない。作る側からしてみると、自分の作ったものは必ずいいと思うんですよね。でも、発売した後で、ここが物足りないとか、あれがダメだとか言われてしまっても、自分では決してその悪いところが分からないというか認めないんですよ。企画会議で社内の人間に

――「アルトロン」という名前は、プレイヤーにあまり馴染みのないメーカー名だと思いますので、まずはどんな会社なのかをご紹介いただきたいと思います。

桑原　うちが設立したのは1983年9月10日です。当時は業務用の輸出など、ディストリビューションをやっていました。非公式なんですけど、任天堂さんの「VSシステム」のオーストラリア代理店などもやってました。昔は業務用しかなかったですしね。

――ちょうど83年ですと、ファミコンが発売される直前ですよね。

桑原　いろいろなコピー品が出たりして、なかなか業務用の輸出が難しくなってきた時代です。その後、取り引き先がファミコンソフトを作っていましたから、逆に海外の製品を日本で発売しないか？　という話があったので、うちが発売したりしていましたが……海外のゲームは、日本であまり売れないんですよね。

だったら、オリジナルで作ろうか、といった流れになったんです。

――実は業務用畑だったんですね。一番最初のオリジナル作品は業務用なんですか？

桑原　うちで一番最初に作ったオリジナル作品は、スーパーファミコンのアニメーションするジグソーパズルで『オリビアのミステリー』というもので、それが初ですね。

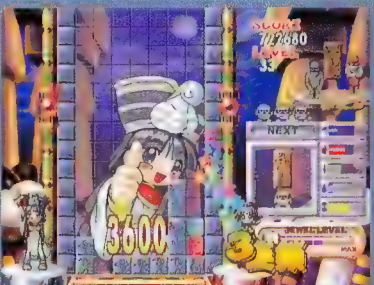
――スーパーファミコンですか。では、業務用の初タイトルはどの作品なんですか？

桑原　業務用を初めて作ったのは、脱衣ゲームですね。『団地で花札』が最初です。

――あ、あれが最初だったんですか？　わりと最近なんですね。

桑原　業務用はなかなか基板がないとね、できないですよ。難しい。

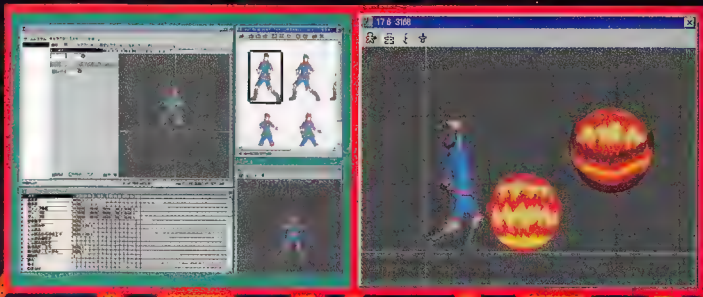
――アーケードゲームは基板を生産できる会社が作るもの、という印象がありますね。

桑原　でもセガサターンのソフト開発はやっていましたし、STVはセガサターンと互換性のある業務用基板なので、業務用もそのままいけ

株式会社アルトロン
代表取締役
社長

桑原 正夫

くわばら・まさお
生年月日・昭和20年7月13日
出 身 地・東京
学　　歴・上智大学卒業
職　　歴・(株)ナムコ退社後、(株)アルトロンを設立。現在に至る。
趣　　味・車

言われても納得しない。
　でも、業務用って一目瞭然じゃないですか。つまらなければ、お金が入ってない。だから、そういうシビアな判断をされれば、頑固な開発者でも納得するしかないんです。
――その辺を魅力に挙げられる業務用の開発者は多いですね。
桑原　業務用を始めたきっかけっていうのは、自分たちで作ったゲームはホントに市場でうけるのかどうか、どんなものが市場でうけるのかっていう、そのときのニーズや遊ばせ方など、いろいろな勉強ができるからです。
　まあゲーム会社はたくさんあるんですけど、業務用を長くやっている会社は良いものを作ってるじゃないですか。でも、業務用をやってない会社は、自分なりに良い物を、自分の意見を通していく考え方で作っているところが多いと思うんですよね。
　今、業務用は難しい時代ですが、業務用をやっているメーカーは、基礎的な部分で独自の力というかゲームの本質が分かっている、そんな力を感じますね。
　それよりも実は家庭用の開発だけっていうメーカーのほうが結構危うくて、イラストが良ければなんとかなるとか、声優が誰それならなんとかなるみたいな話も実際にありますから。
――ところで、ロケテストして没になった企画とかもありますか？
桑原　ありますよ（苦笑）。
　コンシューマメーカーが、業務用をやらないのはもったいないですよ。売り上げは別に考えていかなくてはなりませんが、自己満足のゲームではすぐに飽きられてしまう。外部の意見とインカムの説得力に勝るものはないんですから。また、業務用のお客さんと一緒にゲームを作りあげていく感覚も、非常に重要なことだと思いますね。
――デモムービーやセリフなんて、業務用だと一回見たら飛ばされますからね。ゲームで遊ぶために100円を入れるのであって、プレイヤーが介入できない時間はおまけにはなりますが、ゲームの主にならないですからね。
桑原　動かして遊んで、感覚的に面白いと思えるものがゲームですからね。デモや見た目で誇張しなくてはならないようなゲームは、業務用では通用しないんですよ。
――最後に、プレイヤーへ一言お願いします。
桑原　今回のAMショーで出展していた『クレオパトラフォーチュンプラス』は、オペレーターとプレイヤー、両者に満足してもらえるように現在、改良中です。
　必ず面白いゲームに仕上げますので、期待して待っていてください。
（2001年10月11日　大崎　アルトロンにて）

4つのサブウィンドウを搭載し、快適な作業環境を提供します！

ゲームを作成するときに使用頻度がとくに高い「画像編集」『パレット操作』、『アニメプレビュー』『スクリプト一覧』をサブウィンドウにまとめました。なかでも『アニメプレビュー』は、作成中のキャラクターの動きにあわせて砂埃やヒットマークなどの効果グラフィックの表示ができたり、飛び道具の表示、設定した当たり判定枠の確認なども行なえます。作業効率も大幅にアップすること間違いナシ！

さまざまな技や動きを再現する新しいスクリプト命令の数々！

あらゆる技、動きの再現を目指し、変数や入力コマンドによる条件分岐命令をはじめ、色変更命令や特殊効果機能など、多数のスクリプト命令を追加しました！　また、ストーリー設定機能では、ステージ分岐や、1対多数、バトルロイヤルなどのステージの作成も可能です。

作成できるゲームは大迫力、超美麗！

ゲーム解像度は640×480ピクセル、カラーモードはハイカラー（65536色）に対応！　現在、市販されている2D格闘ゲームと同等のクォリティでゲームを作成することが可能です。背景も、オブジェクトの発生や変数条件分岐の設定、多重スクロール設定が可能です。

今度の『恋ツク』は、シミュレーションとアドベンチャー、両タイプのゲームシステムに対応し、どちらも快適に作成できるようになりました。『モンタージュ機能』で自由に作れるキャラクターグラフィックや、1000種類以上の音声など、サンプル素材も多数収録。当然、自作素材の使用も可能です。

2001年12月[illegible]日発売予定

価格：9,800円(税別)　Windows95/98/Me/2000対応

キミの想いをカタチにする本格的ツール、登場！

恋愛シミュレーションツクール2

■必要動作環境

OS：	Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000日本語版
DirectX：	ハードウェアがDirectX7以上に対応している必要があります。
CPU：	Pentium®Ⅲ450メガヘルツ以上
メモリー：	32メガバイト以上（64メガバイト以上推奨）
ビデオカード：	800×600ピクセル以上で16bitカラー表示可能なもの
音源：	PCM音源対応、サウンドブラスター互換のもの
解像度：	エディタ使用時　800×600ピクセル以上
	作成ゲームプレイ時（フルスクリーン）　640×480ピクセル

恋愛シミュレーションツクール® VALUE!

お好みのキャラクターで、自分だけの恋愛物語が作れる！

シミュレーションRPGツクール95 VALUE!

戦略性のあるシミュレーションRPGを簡単に作成できる！

音楽ツクール95+プラス VALUE!

コレとパソコンさえあれば、今スグDTMが始められます！

キャラクターツクール95 VALUE!

ツクールシリーズに対応したお手軽グラフィックツール！

ツクールシリーズの情報はここで！

デジタルファミ通公式ホームページ
http://www.enterbrain.co.jp/digifami/

株式会社エンターブレイン
〒154-8528　世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7850（営業局）

待ちに待った「電脳戦機バーチャロン フォース」がついに稼動開始!! 2on2ということもあり、本作ならではの要素が深く練り込まれている。そんな複雑なゲームシステムをカードシステムも交えて一つ一つ把握していこう。

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

画面情報

このゲームは画面に映し出される情報がかなり多く、少しプレイしただけでは到底すべてを把握し切れるものではない。そこで、絶対に必要な情報から見るようにして、徐々に見る範囲を広げていこう。

まず優先的に見なければならないものが、4機体のライフゲージだ。これを見られるようにならないと、あっさりリーダーが撃破されてゲームオーバー、ということになりかねない。そして、4機体のライフゲージが把握できるようになってきたら、武器エネルギーゲージ→制限時間→レーダーと、確認できる情報を広げていきたいところだ。

プレイ画面の見方

①:制限時間
制限時間を表示。基本は90秒。ゲーム開始時からカウントダウンしていく。

②:ライフゲージ
4機体の体力を表示。味方が上側2本で、敵が下側2本。「L」はリーダーの体力。

③:取得セット数
セットを取得したチームのライフゲージの右側にランプが点灯する。

④:総合ライフ表示(%)
それぞれのチームの総合体力を表示。ゲームスタート時は200%から始まる。

⑤:ロックオンアラート
自機をロックオンしている敵のランプが点灯。敵2機で下のランプが点灯する。

⑥:ダブルアタック
自機と僚機が共通の敵をロックオンしているときに点灯する。

⑦:ロックオン表示
現在ロックオンしている敵を表示。武器で攻撃する目標となる。

⑧:リーダー機表示
画面上に居るリーダー機を表示。優先的にロックオンする目標となる。

⑨:レーダー
自機の居る位置より一定範囲の地形と機体を表示。機体の向きも表示される。

⑩:武器エネルギーゲージ
それぞれの武器の残存エネルギーを表示。近接間合いでは黄色く光る。

基本操作

操作系は今までのシリーズのものをほぼ継承。空中ダッシュやバーティカルターンも存在し、前作をプレイしていれば問題なく操作可能だ。

変更点を挙げていくと、まずターボ攻撃が1種類になった。どちらのターボボタンを押しても、同じターボ攻撃が発射される。そのほかでは、近接クイックステップとしゃがみ近接攻撃がなくなり、回り込み近接攻撃が初代「バーチャロン」の入力方法に戻った。また、新たに加わった操作としては、両ターボボタン同時押しによるターゲット切り替えと、スタートボタンによるレスキューダッシュが挙げられる。

レバー&ボタン配置

- ●移動:任意の方向にレバーを倒す(両レバーを同方向に倒すと移動速度アップ)
- ●ダッシュ:レバーを倒してからターボボタンを一回押す
- ●ダッシュキャンセル:ダッシュ中にターボボタンを一回押す
- ●バーティカルターン:ダッシュ中にレバーを倒す(方向限定)
- ●ジャンプ:両レバーを外側に倒す
- ●ジャンプキャンセル:ジャンプ上昇中に両レバーを内側に倒す
- ●レフトウエポン(LW):左トリガーを引く
- ●ライトウエポン(RW):右トリガーを引く
- ●センターウエポン(CW):両トリガーを引く
- ●ターボ攻撃:ターボボタン+トリガー
- ●ダッシュ攻撃:ダッシュ中にトリガーを引く
- ●ジャンプ攻撃:ジャンプ中にトリガーを引く
- ●しゃがみ攻撃:両レバーを内側に倒すと同時にトリガーを引く
- ●近接攻撃:近接間合いでトリガーを引く
- ●ガード:近接間合いで両レバーを内側に倒す(近接攻撃のみ防御可能)
- ●回り込み近接攻撃:相手に密着した状態で両レバーを左右どちらかに倒し、トリガーを引く
- ●ダッシュ近接攻撃:ダッシュ中にレバーを手前に倒し、トリガーを引く
- ●ターゲット切り替え:左右ターボボタンを同時に押す
- ●レスキューダッシュ:スタートボタンを押す

スペシャルミッション①

基礎戦闘教習

Text : H.L

このスペシャルミッションは、前作をプレイしていた人にとってはあまり必要のないものかもしれない。しかし、最終ステージだけでもプレイする価値は十分にあるので、一度はプレイしてみよう。

初めはここから

カード購入時に必ず伝達されるこの指令は、教官であるハッター軍曹の教えに従って、基本的な操作を一通り学ぶミッションである。

全6ステージで構成され、前半の3ステージは1on1による基礎訓練。後半のステージは実戦形式となり、2on2に必要な行動を覚えていく。『VO4』を初めてプレイする人のためのイベントだ。

カード購入直後にこのミッションの出撃登録を要求される。やるかやらないかは自分次第。

出撃登録をした後、カードをツイン筐体に挿入したときに指令の概要が表示される。

ミッション結果報告

ミッションが終了すると、クリアタイムやクリアランクなどが表示される。クリアランクにはE〜SSまであるので、ぜひ最高ランクのSSを目指そう。

ステージ1 基本操作

このステージでは、基本的な移動系操作とトリガーを使った攻撃を学ぶ。操作系に前作からの変更はあまり見受けられないが、ジャンプ後に一定高度飛んでからでないとキャンセルできなくなったことや、ダッシュからパーティカルターンを行なった際の方向転換に時間がかかるようになった（機体差あり）ことなど、細かい点には注意。

相手はテムジン707J。ただ立っているだけなので、思う存分練習に励もう。

移動、ダッシュ、ジャンプなど、2本のレバーを使った基礎操作を学ぶ。

ステージ2 特殊攻撃

ここで覚える特殊攻撃とは、ターボ攻撃、ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃の三つ。『VO4』ではターボ攻撃が統一され、ターボしゃがみ攻撃も基本的にカットされている。またターボ攻撃は、ターボボタンを押しっぱなしにしながらトリガーを引けば出せるということを覚えておこう。他の攻撃は、前作と同感覚で使っていける。

ライデン512E2が相手のステージ。攻撃はしてくるが、ほとんどデク同然。

特殊攻撃といっても、前作をプレイしている人にとっては当たり前の攻撃。

ステージ3 近接戦闘

近接戦闘の基礎を学ぶステージ。近接攻撃とガードは、機体別または武器別に定められた近接距離内で可能な行動である。近接攻撃は威力が高めなので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。ガードは本作から全方向対応（ガードポーズが解けにくい）になり、敵の近接攻撃を防ぎやすくなった点に注目したい。

初期カードでは選べないVOX A-300 "Age"が対戦相手として登場する。

近接攻撃の一番の変更点は、回り込み近接の入力方法が変わったことだ。

ステージ4 ターゲット切り替え（実戦編）

ここからは2on2の実戦形式での教習となる。敵が2体居ることから必要となる「ターゲット切り替え」の修得が、このステージのテーマだ。ターゲット切り替えは、ジャンプとセットで入力すると便利。ターボボタンを同時押しした直後にジャンプすれば、ターゲットを切り替えつつ、そのターゲットがいる方向に向き直れる。

このステージから2on2になるが、敵の攻撃はそれほどキツくない。

ターゲット切り替えをスムーズに行なうことができれば、被弾率も低くなる。

ステージ5 レスキューダッシュ（実戦編）

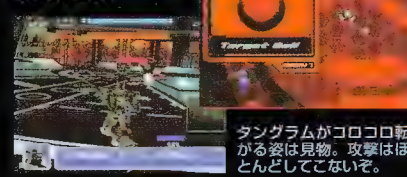
リーダー制というシステム上欠かせない「レスキューダッシュ」を覚えるステージ。レスキューダッシュとは自機が僚機に近付くことでお互いの体力を平均化するもの。スタートボタンを押せば僚機方向へ自動的にホーミングしてくれる。しかし、障害物に引っ掛かったり、距離が遠過ぎたりすると、うまく機能しないことも。

相手はテムジン707Jが2体。落ち着いて行動すれば楽に勝てるはずだ。

レスキューダッシュをジャンプから出すと、障害物をある程度越えられる。

ステージ6 タングラム戦（実戦編）

最後のステージは、前作のラスボスとして登場したタングラム2体との実戦だ。今回は重力のあるステージでの戦闘となる。このタングラム戦は、ビリヤード、はたまた大玉転がしを彷彿させるもの。タングラムに攻撃を当てれば転がっていき、外壁にぶつかって跳ね返ったりと、かなり凝ったステージとなっているぞ。

タングラムは結構固いので、効率良くダメージを与えていこう。

タングラムがコロコロ転がる姿は見物。攻撃はほとんどしてこないぞ。

底無しの楽園へようこそ

カードシステム

Text：H.L

「ゲームを別の角度から楽しめるように」と設計されたカードシステム。数々の勲章、レア機体を含めると膨大な数になる機体数、AIの育成など、その奥の深さには計り知れないものがある。

何かが起こる！

カードを使ってプレイすると、司令部から緊急連絡が入ることがあるというのはもうご存知の通り。その緊急連絡の内容というのは、大きく分けて4種類。勲章授与、昇格（降格）、機体支給、指令がそれだ。その一つ一つに膨大な量の要素が詰め込まれているので、普通にプレイしてるだけでも緊急連絡は結構入ってくる。ゲームオーバー時には、ドキドキしながら司令部からの緊急連絡を待とう。

緊急連絡の内容はこの画面でチェックされる。期待を込めつつ、しばし待て!!

ターミナルでできること

カードをターミナルに差すと、勝ち負け数はもちろん、集めた勲章や徐々に育っていくAIデータまで、あらゆる対戦データを閲覧することができる。カード購入時以外は無料で使用できるぞ。

一対戦ごとに変化するカード内の情報は、思わず覗きたくなる。

緊急連絡① 勲章授与

プレイヤーの戦績データがある条件に達することにより、勲章が授与される。その種類は、左表のように名誉あるものから不名誉な（？）ものまでさまざま。数多く集めると何かいいことがあるかも……。

勲章の一例（全42種類）
ヤガランテ撃破勲章
撃破数50達成勲章
5連勝達成勲章
負け数10達成勲章

緊急連絡② 昇格（降格）

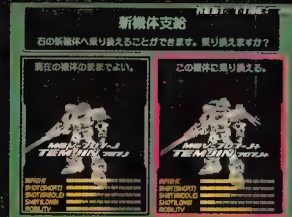
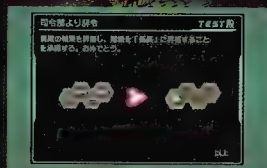
基本的に勝ち続けると昇格し、負け続けると降格する。その条件には、時間切れ勝ち、撃破勝ち、パーフェクト勝ち……などの細かいデータも深く関わってくる。対戦するときは、相手の腕前をチェックしておこう。

上位
元帥
大将
中将
少将
准将
大佐
中佐
少佐
大尉
中尉
少尉
准尉
特務曹長
曹長
軍曹
伍長
士長
一等兵
二等兵
三等兵
候補生
下位

階級はプレイヤーの強さの目安。強者に挑むも良し、同階級と戦うも良し。

緊急連絡③ 機体支給

対戦の勝ち負けはそれほど関係なく、プレイヤーの戦い方によって支給される機体が決められるようだ。基本的には同系統の機体を与えられるが、まれに別系統の機体を与えられることもある。

どんな進化を遂げるのか!?

機体変更後は、すぐには元の機体に戻せない。どちらを選ぶか慎重に決めよう。

緊急連絡④ 指令

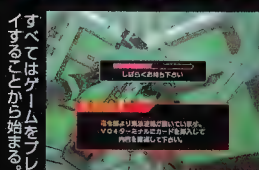
指令が下されるかどうかは、主にカード内の戦績データから判断される。つまり、プレイヤーによって与えられる指令に違いが出てくるのだ。ミッション出撃中は乱入できないようになっているので、ミッションのクリアに集中しよう。

すべてはゲームをプレイすることから始まる。

AI機体の育成

AI機体の育成とは、「VO4」を一人でプレイするときに味方に付くCPU僚機を成長させるシステムだ。

まず、ターミナルでカードを更新する際に、使い終わった古いカードを「AI機体カード」に転生させる。そして、そのカードを一人でプレイするときにツイン筐体へ差せば、それまでプレイヤーがためた経験値に見合った働きをしてくれるCPU僚機が誕生する。

このAI経験値のたまり方には、自分のプレイがそのまま反映されると考えてもらっていい。例えば、近接戦を重視した戦い方をしていれば、近接関係のパラメーターが上がるという具合だ。

AI機体カードに転生できるのは5回まで。納得したカタチで転生させよう。

AIの経験値は個人データで確認できる。常にチェックして、育て方を見直そう。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW
着弾地点に広がる爆風は、敵弾を防ぐ盾の役割を担ってくれる。

歩きCW
横に歩きながら撃つのが基本。けん制に使っていこう。

歩きRW
遠距離でのけん制に最適。武器ゲージをあまり消費しない。

空中前ダッシュLW
爆発する地点に着地できるので、リスクが小さい。接近手段にも。

しゃがみCW
しゃがみ移動しながら出そう。移動距離が短めなのが難点。

しゃがみRW
横に歩きながらしゃがみRW。射程が短いので中距離以内で。

近接LW
ダブルロックオン距離はやや短め。攻撃範囲にも優れた近接武器。

近接CW
ダブルロックオン距離が長い。回り込みにも活用していこう。

前ダッシュRW
前方で敵機がスキを見せたら、すかさずこの攻撃をたたき込もう。

MBV-707-J

バランスの取れたオーソドックスなスタイルは、本作でも変わらない。王道を行く戦術で、パートナーと共に敵チームをねじ伏せろ！

機体解説

テムジン707J

基本はRWのビームライフル。遠距離戦での立ち(歩き)、中距離以内ではしゃがみ(スライド)をけん制の基本にしていこう。このほか、敵機の弾を打ち消しやすい立ち(歩き)LWのボムや、立ち・しゃがみのCWを交ぜていくのが、通常時の戦術になる。

そして、敵機がこちらの視界内でスキを見せたら、前ダッシュからのライトウェポンを狙う。威力が高いことに加え、ダウンも奪いやすいこの武器を的確にヒットさせられれば、戦局が有利になるぞ。

また、近接武器が使いやすいこともテムジン707Jの特徴。ソードはリーチと攻撃範囲に優れるので、ヒットさせるチャンスは少なくない。ダブルロックオン距離の長いCWで回り込みつつ、攻撃には使い勝手のいいLWも使っていこう。また、近接戦闘時に敵機がスキを見せたときには、ダッシュ近接も積極的に狙いたいところだ。もちろん、ヒット時の威力は十分に大きい。狙えないようなら、前ダッシュRWで代用しよう。

武器ゲージがすべてMAXなら、空中前ダッシュCWでお馴染みの特殊攻撃が。

主要攻撃ピックアップ

次々に火柱を立てるボム。敵機の足止め＆視界遮断効果有り。

トンファー型のレーザーを2発発射。着弾までが早く、高威力。

2丁拳銃のようにバルカンを連射。意外にダメージを与える。

サッカーボールを蹴るような感じの攻撃。攻撃力は実に高い。

トンファーレーザーを7方向へ拡散発射。中間距離では有効。

敵機の方へ振り向きつつバルカンを発射。効果は立ち状態同様。

サッカーボールを蹴る感じでボムを発射。威力は実に高い。

ジャンプ中でもサッカーボールキックでボムを投下！

強力なバルカンを発射。数発ヒットするとダウンを奪う。

RVR-24-C

迷彩塗装が印象的なアファームド系初期型機体。手にした二つのトンファーで敵機を切り裂く、インファイト型の機体になっているぞ。

機体解説

アファームド・J タイプC

装甲が厚く、耐久性能の高いアファームドJタイプCは、多少の被弾で怯むことはない。機体の機動力を有効に活かし、敵機の攻撃を避けつつ、近距離戦へ持ち込むことが主戦術になるだろう。

基本武装としてはLWにボム、CWにトンファービーム、RWにバルカンを備えている。基本的にこれらの攻撃手段は、中間距離戦で敵機の動きを誘導、または抑制するために利用できるものになっている。

一方、ターボショットを利用した攻撃には、遠距離戦で有効なものがそろっている。破壊力があり、ホーミング性能にも優れた武器が多いのが特徴といえるだろう。

そして、アファームドJタイプCは、他機体に比べて近接攻撃のダブルロックオンレンジが広く設定されている。前述の武器を使い分けて近接攻撃が狙えるまでの伏線を張り巡らし、うまく接近戦に持ち込んでいくのが理想的。もちろん敵機との間合いを詰めた後は、高威力の近接CWを主軸に華麗に決めてやろう。

空中前ダッシュCWで特殊攻撃の飛び蹴りが！　カッコイイ!!

主要攻撃ピックアップ

しゃがみLW
相殺性能の高い攻撃。チャージ量消費が高いので乱発に注意！

立ちCW
放物線軌道で目標を捕捉。着弾時の爆風には相殺性能があるぞ。

立ちRW
単発のビームを発射。あくまでも遠距離のけん制用として使用。

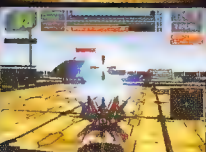
ダッシュLW近接
敵機が左側にいるならLW、右側にいるならRWと、状況別に。

前ダッシュCW
補正性能は決して高くない。敵機を正面に捉えて使うこと。

しゃがみRW
誘導性能の高いビームを2連射。近～中間距離はこちらを使おう。

LW＋ターボ
ウェーブを縦に発射。相殺狙いではなく、ダメージ狙いで使用。

CW＋ターボ
直線軌道でハートビームを発射。レーザー的な感覚で使っていく。

RW＋ターボ
弾速の遅いホーミング弾を発射。発射モーションが遅いのが難点。

TF-14 A

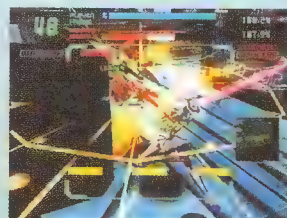
LWにレイピア「愚者の慈愛」を装備したフェイ・イェンの初期型機体。攻撃バリエーションの少なさは、機動力でカバーしていこう。

機体解説　Text：伊勢猫

フェイ・イェン with VH

フェイ・イェン系の機体における最大の特徴は、地上での機動力の高さ。これは最初に支給されるVH型も例外ではなく、大抵の攻撃であればダッシュを使わずとも歩いての回避が可能。その半面、防御力は低めに設定されているので、攻撃に対する回避を常に意識しておきたい。

攻撃面に関しては、けん制専用のRW系と相殺性能の高い立ちLWで中間距離から敵機を動かし、スキを見せたところへ前ダッシュCWやダッシュ近接攻撃を狙っていくのが基本。CWのチャージ量に応じて、前者と後者を使い分けてダメージを与えていこう。

また、ほかの機体にはない特徴として、シールドゲージが一定量を割り込むと、機体色が変化して「ハイパー！・モード」と呼ばれる特殊機構が発動するというものがある。このハイパー・モード中は、機動性＋攻撃力がアップした状態。僚機にライフゲージを分け与えられる本作では、自分が意図しなくとも使用する機会は多くなっていくだろう。

近接攻撃のリーチはテムジン系の機体に劣らない。スキあらば常に狙っていきたい。

YZR-8000 Δ

軽量型の機体で、飛行攻撃が得意なマイザー・デルタ。中～遠距離から敵機を攻撃することが主な戦術。そのため、被弾率の低い機体となる。

機体解説　Text：キャサ夫

マイザー・デルタ

軽量型の機体であるマイザー・デルタは、耐久力が低く、被弾したときに受けるダメージは相当なもの。よって、機体の飛行性能の高さを活かし、中～遠距離で戦うスタイルが最も適しているだろう。

LWには広範囲へホーミング性能に優れた弾を3発発射する武器を装備。これをターボショットで出せば5発発射することができ、ヒットすると敵機の動きを鈍くする特殊効果を得ることができる。

RWは、連射が可能なバルカンガン。ただし、連射可能な半面ホーミング性能が低いため、ヒット率が低くダメージを与えることは見込めない。敵機をけん制する意味で使用する武器と考えていいだろう。ちなみに、ターボショットの場合は貫通力のある強力なレーザーを発射するぞ。

CWは強力なビームランチャー。普通に立ち状態から出しても威力が高いのが特徴だ。ターボショットで使用するとホーミング性能がアップして、着弾時に爆発。広範囲への攻撃が期待できる。

空中前ダッシュCWで、機体を変形させて敵機に突っ込む特殊攻撃が出せる。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW お馴染みのナパーム。弾消しの効果が期待できる。

立ちCW ある程度ホーミングするメインウェポン。威力はそこそこ高い。

立ちRW けん制武器としては使いやすい。トリガー引きっぱなしが基本だ。

斜め前ダッシュLW ナパームの効果を利用し、けん制＋位置変え目的で使っていく。

CW＋ターボ 大きめのミサイルを2発同時に撃つ。2連射まで可能だ。

しゃがみRW 山なりに飛んでいく弾を発射する。けん制技として使おう。

LW＋ターボ ナパーム弾を2発発射する。着弾後は大きい火柱が2本上がる。

斜め前ダッシュCW スキを突いたり、ばら撒きのバリエーションとして使おう。

斜め前ダッシュRW 相手のダッシュ攻撃に合わせたり、スキを突くのに便利。

VOX D-101"Dan"

手数は出せるがヒット率がやや低め。しかし、ほんの少しだけ味方とのコンビネーションを加えれば、強力な戦力になる機体だ。

機体解説 Text:H.L

VOX D-101"Dan"

援護する？援護される？

前作のグリスボックを彷彿させる火力と機体能力を備えているVOXは、余力ある限り弾を撃ち尽くすという前作キャラの戦術を継承している。しかし、一対一では当てやすい武器が少なく、どうしても味方の援護が必要になってくる機体でもある。

中間距離で性能を発揮するCW、ダッシュと旋回の性能の良さから、中間距離での撹乱を目的とした戦術が、機体性能を活かし切る戦い方となるだろう。もちろん、遠距離からの支援も問題無くこなせる。ただし、近接戦に限ってはほかのキャラに太刀打ちできないので、さっさと距離を離してしまった方が無難だ。

具体的には、けん制に適している歩きRWやバリエーションを増やす意味でのしゃがみRW、そして弾消し効果のあるLWで相手を崩しながら、ダッシュCWを狙っていく。その後、再度ダッシュ攻撃に移ったりRWで様子を見たりしながらひたすら弾をばら撒き続けていけば、弾のヒット回数も増えてくるはずだ。

主力攻撃はやはりダッシュCW。味方との連携で当てやすい状況を作り上げよう。

主要攻撃ピックアップ

立ちLW ヒットさせにくいが、当たれば敵機の機動力が長時間ダウン。

しゃがみCW 弾速が速く、狙い撃ちに最適。こちらを見ていない敵機に。

前ダッシュRW スキを突く攻撃の筆頭。単発だが、ヒット時の威力は大きい。

しゃがみLW 敵機を追い続けるけん制武器。ヒット時の機動力ダウンは短め。

空中前ダッシュCW 空中ダッシュCWはどの方向も使いやすい。武器ゲージ次第で。

空中前ダッシュRW 下方向への補正も大きく、狙いやすい。これもスキを突く攻撃に。

近接LW 出が早いツメ攻撃。ガードキャンセルも合わせて使っていこう。

近接CW 最もダブルロックオン距離が長い。回り込みは、これを中心に。

ジャンプ前RW＋ターボ ヒット時に、徐々にダメージを与える効果あり。遠距離で使う。

YZR-XⅢ sin

機動力と攻撃力の双方に優れたスペシネフ。テクニックを磨けば、遠距離・近距離どちらでも活躍できる。緻密な戦術を組み立てよう。

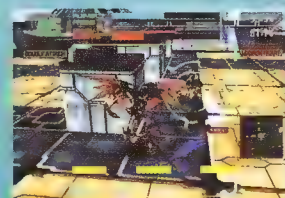
機体解説 Text:ちゃつき

スペシネフ13「罪」

バランスよくそろった武器

けん制には歩き、しゃがみのRWとしゃがみLWが最適。LWは直接当てることが難しい代わりに、長時間敵機を追う性質を持つ。注意したいのは、RW以外の武器ゲージがなかなかたまらないこと。攻撃回数が少なめになるので、攻められたときには機動力を活かして回避に徹するのも手だ。一方、しゃがみを軸としたCWは弾速に優れているので、回避されにくい。こちらをロックオンしていない敵機を積極的に狙っていこう。

敵機がスキを見せたときは、前ダッシュRW、空中前ダッシュRWで狙っていく。ヒット時の威力は十分に高い。また、武器ゲージに余裕があるなら、どの方向でも性能が高い空中ダッシュCWを合わせて使っていこう。

そして、もう一つ注目したいのが攻撃範囲に優れた近接武器。決して無理をする必要はないが、接近戦になったときには近接も意識しておきたい。要所でダッシュ近接を決められれば、ダメージ効率が大きくアップするぞ。

近距離戦も決して弱くない。距離別の対応力を身に付け、ダメージを稼ごう。

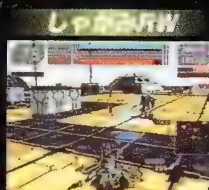
TA-17 L

多目的な攻撃バリエーションが面白い初期型機体。中～遠距離で、僚機をうまくサポートしながら戦っていきたい。

機体解説　Text：

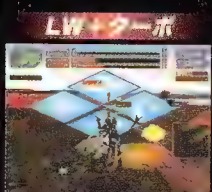
エンジェラン「慈愛」

立ちLW：相殺性能を持った防御ミラーを展開するが……過信は厳禁だぞ。

立ちCW：ロックオンしている敵機の頭上に氷龍を召喚。RWで攻撃可能。

しゃがみRW：射程は短いが、ヒットした敵機を一定時間機能低下させる。

しゃがみLW：自機の前面に停滞するミラーを展開。時間が短いので要注意！

しゃがみCW：低速追尾タイプの氷龍。追尾性能が高く、けん制として使える。

前ダッシュRW：敵機を転倒させやすい、強化型の氷ショットを連射していく。

LW+ターボ：ミラー×4を展開。また、ヒット時にスタン効果を持っている。

ジャンプCW+ターボ：僚機ダメージをエンジェランが肩代わりするサポート氷龍召喚。

RW+ターボ：しゃがんでレーザーを正面に発射。遠距離で敵機を狙い撃ちだ。

氷龍を始めとした誘導性能の高い攻撃と、氷をモチーフとした多彩な攻撃バリエーションを誇るエンジェラン系の機体。初期支給される「慈愛」型は、LWに敵機の攻撃を相殺するミラーを装備した防御面を強化したタイプだが、過信は禁物。機動力&防御力共に高い訳ではないので、ダッシュでの回避を心掛けたい。

各種攻撃に関しては、入力方法で3系統のバリエーションを持つCWと、けん制&ダメージを与える手段としても有効なRWが主軸。中～遠距離でのけん制には前者のしゃがみCWや立ちCW、近距離では敵機の移動力を一時的に低下させるしゃがみRWが使いやすい。ダメージを重視するなら前ダッシュCWやRW、距離が遠い場合はRW+ターボのレーザーが有効だ。

これ以外では、少し変わった性質を持っているCW+ターボに注目！　敵機を攻撃する代わりに、一定時間僚機に特殊効果を与えることが可能だ。うまく僚機をサポートして、有利に戦いを進めよう。

立ちCWで召喚した氷龍は、各種RWの攻撃をトレースして敵機を攻撃していく。

HBV-512-E2

支援型バーチャロイドの代表格であるライデン系の初期型機体。遠方からの強力なレーザーが、敵を火星の塵にする。

機体解説　Text：

ライデン 512E2

立ちLW：近い距離でのけん制に役に立つ。爆風で弾消し効果を狙おう。

立ちCW：敵の行動の先に置いておくような感じで使っていこう。

立ちRW：遠距離での支援向き。自分を見ていない敵を狙うのが基本だ。

斜めダッシュLW：この機体は機動力が乏しいので、位置を変えたいときに役に立つ。

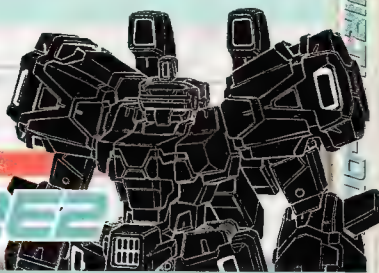
しゃがみCW：威力は低いが、出が早い&弾速も速いのでヒットさせやすい。

しゃがみRW：トリガー引きっぱなしで最大4発まで連射する。

近接LW：この機体の伝統的な攻撃。敵に近付かれたときに狙っていこう。

CW+ターボ：CWと比べて、かなり長い時間攻撃判定が残っている。

RW+ターボ：大きいバズーカ弾を1発撃つ。スキはやや大きめだ。

レーザーで狙い撃つ

小回りが効かないことや遠距離でも十分に機能を果たす武器群の存在から、離れた位置よりRWで支援しつつ敵と味方の状況を判断して、随時CWを狙うチャンスをうかがうというのが基本のスタイルとなる。その際、敵と真正面に向かい合っていてもヒットさせることは難しいので、もう一体の味方と戦っている敵を狙った方が、ヒット率は各段にアップする。

まず遠距離では、RWを連発してプレッシャーを与える。それを嫌って別の行動に移った相手を、CWもしくはCW+ターボで狙い撃っていこう。また、ダッシュ攻撃や近接攻撃などもCWで狙い撃てるので覚えておこう。

相手に近付かれた場合、この機体だけでは対処しきれないことが多い。そのような状況になったら、立ちLWによるけん制や回り込みを駆使し、味方の援護を待とう。また、ダッシュLWで位置変えをしたり、弾速が速くてヒットさせやすいしゃがみCWで敵をダウンさせるのも効果的だ。

CWをいかにヒットさせるかが、この機体の強さを引き出すカギとなる。

主要攻撃ピックアップ

歩きLW
誘導性能が落ちたマインだが、頻繁に使っていきたい武器だ。

立ちCW
自機がいた位置から、大きめのマインを2発同時に撃つ。

歩きRW
けん制に役に立つリングレーザー。使い方は前作と変わらない。

しゃがみLW
しゃがみで出すと、マインの軌道が山なりになる。

しゃがみCW
自機の目の前から相手に向かって突進していく。

空中前ダッシュRW
弾速が遅いリングレーザーをまとめて発射する攻撃。

空中横ダッシュLW
空中からマインを出すと、跳ねるように相手に向かっていく。

斜め前ダッシュCW
相手のスキを狙ったり、ほかの武器との連係に使っていこう。

近接RW
相変わらずビームソードの範囲が広くて使いやすい。

XBV-821m-N

どの距離でも戦える武器がそろっているバル・ディ・メオラ。この機体特有の手足切り離しを駆使し、相手チームを混乱に陥れよう。

機体解説　Text: RJ

バル・ディ・メオラ

意外に万能型

バルシリーズといえば、やはり思い付くのはマインのばら撒き。しかし、『V04』ではそのような自動追尾型の武器が大幅に制限され、マインのホーミング性能が低下している。ここではそんな『V04』におけるバル・ディ・メオラの戦い方を検証していこう。

まず性能面から見ていくと、遠距離からのCWとLWによる支援、近・中距離でのRWによるけん制、近接戦でのRWの性能の良さから、ある意味オールラウンドに戦えるキャラといえる。また、2on2ということもあり、前作の自機のマイン以上に僚機の援護が期待できる。バル・ディ・メオラ単体の連係は乏しくとも、それ以上に強力な攻撃の組み立てが可能というわけだ。

RWとLWのターボ攻撃は、それぞれ手足の切り離しとなっている。普段は二つのポイントから攻撃が発生するのに対し、攻撃発生場所が三つにも四つにもなるので、相手側からすれば到底対処し切れるものではない。まさに無限大の可能性を秘めた機体だ。

腕を切り離した状態でのCW+ターボには、さまざまなバリエーションがある。

V04 インプレッション

『V04』には欠かせない存在であるカードシステムは、継続して遊ぶ楽しさを追求して作られたものである。プレイする度に変化していくカード内の情報をもとに緊急連絡が入ったり、AIの経験値がたまっていったりするので、その場の楽しさでは終わらない「何か」を残してくれる。また、勲章などのコレクター的な要素を取り入れたり、遊び尽くせないほどの機体数が用意されていたりと、終わりを見せない楽しさも盛り込まれている。そのような"ゲームに対する期待"を常に持たせてくれるのが、この『V04』だ。

新しい要素をふんだんに取り入れた『V04』は、2on2アクションゲームの真髄ともいえるだろう。

カラーリング

前作では一つの機体にある程度のカラーバリエーションが用意されていたが、『V04』では、カードシステム絡みで特殊なカラーリングの機体が多数手に入る。

このカラーリングの違う機体は、新機体授与と同じように支給される。支給されるためには、一定の成果を上げるなどしなければならず、プレイ内容によっても支給される機体が変わってくるぞ。

そして、レアカラーとは?まだ詳細は不明だが、こちらも非常に気になるところだ。

機体のカラーリングについて

ノーマルカラー	初期状態のカラー
リアルカラー	地味目の配色
スペシャルカラー	一定の成果を上げた者にのみ支給される特別なカラー
レアカラー	???

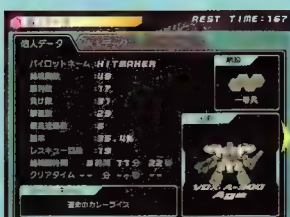
パイロットの個性を強調する要素

機体・カラー・コードネームのバリエーションを考えたら、数え切れないほどの機体が存在することになる。つまり、プレイしていれば、自然に自分オリジナルの機体ができていくのだ。

コードネーム

ある条件がそろうと、ターミナルで閲覧できる個人データに「コードネーム」の項目が追加される。その条件とは、**特殊な冠名がついた新機体に乗り換えたときと、カードを一回でも更新したとき**の二つ。

新機体に付随する冠名には、火星戦線北部極冠戦域戦功表彰機「氷の勲」、火星戦線東部戦域戦功表彰機「砂の勲」……など、『V04』の世界観を漂わせるものが存在する。

また、それらの冠名を獲得していないときは、カードを更新するごとに自動的にコードネームが付けられていく。

カッコ悪いコードネームを付けられても、次の更新で変更されるのでそれまで我慢。

見せてもらおうか！ デラックスの実力とやらを！

インプレッション

絶大なる支持を得た、3D視点の多人数対戦アクションシューティングゲームの続編である本作。簡単な操作と分かりやすいゲーム内容は変わっておらず、これから触ってみるべきか……と悩んでいる人にもオススメできる。

新機体、新ステージ、新コストで戦局は大きく変わった！ 新コスト考察や『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（以下DX）』ならではのパートナー選び、宇宙戦闘など、本作の基礎を攻略だ！

発売元：（株）バンプレスト
開発元／販売元：（株）カプコン

使用基板：NAOMI
稼働中

ちょっぴり気になる変更点

「DX」ここが違う！ 変更点ピックアップ

「DX」には、プレイしないと気づかない変更点が多い。そんな微妙な変更点をまとめてみよう。

Text：[illegible]

無敵時間に変化アリ

「DX」の変更点で目立つのが、起き上がり時の無敵時間。前作でも攻撃を受けてダウンしてから起き上がるまでの間は、無敵となっており、ターゲットマーカーが黄色い時が、無敵時間であった。

「DX」ではこの起き上がり時の無敵時間が延びているようだ。攻める側は前作の感覚で起き上がるのを待っていると、思わぬ反撃を受けることになってしまうぞ。格闘1セットが終わるまで無敵が継続するほど長いので、注意が必要だ。

連続ヒットによる強制無敵ダウン条件が、前作よりも甘くなったことも挙げられる。前作では連続攻撃を5発受けると強制的にダウンしたが、今回は連続でなくとも一定時間以内に連続してダメージを受けるとダウンしてしまう。

これによって十字砲火や格闘2段止めなどで瞬殺、といった事態は起こらなくなった。

起き上がってくる相手は、長い無敵時間に守られている。

前作よりも無敵時間が長く、格闘1セット入れてもまだ無敵は続いているぞ。

十字砲火でダウンしやすくなり、チーム戦術にも微妙な影響がある!?

ガンタンクつぶしであった格闘2段止めも、強制ダウンで抜けやすくなっている。

そのほかでは、多くの機体で「上下への射撃角度が広がった」ことが挙げられる。分かりやすいのが、ドムとアッガイ。アッガイのロケット砲は、ほぼ真下まで狙うことができるようになったぞ。うまく利用すれば、上空の死角から攻撃することも可能だ。

紹介済みの新要素である格闘の相殺だが、これは武器を持った攻撃同士だけで起こるようだ。水陸両用機体では、この現象は起こらないのである。ちなみに、ガンダムハンマーの振り回し（射撃＋ジャンプ）でも、相殺は起こるぞ。

最後に、ステージ追加によりり変化したCPU戦のステージルート表を公開。全17ステージ用意されているが、プレイするのはうち13ステージ。スタートした場所によって、出てこないステージがある。

こんな角度でもアッガイはロケット砲を狙えるようになったのだ。

射撃武器だが、ガンダムハンマーも格闘との相殺が起こる。

CPU戦 ステージ進行ルート

ジャブロー地上スタート	
ジャブロー地下	衛星軌道2
ベルファスト	ソロモン宙域
衛星軌道1	ソロモン
サイド6宙域	ア・バオア・クー宙域
黒海南岸森林地帯	ア・バオア・クー外部
オデッサ	ア・バオア・クー内部

サイド7スタート	
衛星軌道1	ジャブロー地下
ニューヤーク	サイド6宙域
タクラマカン砂漠	ソロモン宙域
黒海南岸森林地帯	ソロモン
ベルファスト	ア・バオア・クー宙域
ジャブロー地上	ア・バオア・クー内部

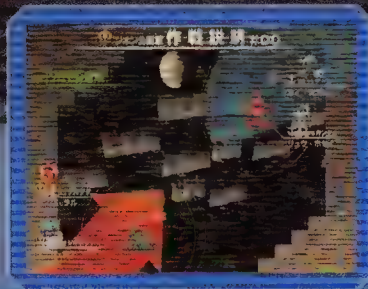
ソロモン宙域スタート	
ソロモン	ジャブロー地上
衛星軌道1	ジャブロー地下
サイド7	衛星軌道2
サイド6宙域	ア・バオア・クー宙域
グレートキャニオン	ア・バオア・クー外部
ベルファスト	ア・バオア・クー内部

タクラマカン砂漠スタート	
グレートキャニオン	ジャブロー地上
ソロモン宙域	ジャブロー地下
衛星軌道2	サイド6宙域
ニューヤーク	ソロモン
黒海南岸森林地帯	ア・バオア・クー宙域
オデッサ	ア・バオア・クー内部

変更点補足：ハッキリとした数値は出てないが、本作では全体的に攻撃力がアップしているようだ（特に高コスト機体）。ガンダムのビームライフルで130近くのダメージを与えることができるようになっている。このため、早期決着が多くなるだろう。ちなみに、前作であったレバー入れビームライフルなどをニュートラル操作でキャンセルする動作はできなくなったぞ。

地球の重力から解放されるとき……

宙域戦闘の心得

新しい要素で面白い宙域ステージだが、戦闘はなかなか難しい。前号の基本操作に引き続き、宙域ステージでの戦闘の基礎を解説しよう。

Text：ももやん伍長

ブーストは有効に

新しく加わった無重力状態の宙域ステージだが、地上との違いのせいか、いまいち取っつきにくい。宙域戦闘を行なうには地上戦と違ったセオリーが必要で、それがまだ浸透していないようだ。

地上戦との大きな違いは移動方法にある。地上の場合、遠距離では空中ダッシュを使い、中距離からは歩いて近付く。攻撃が飛び交うようになるとステップとジャンプで回避する、といった大まかな動きが予測しやすい。

しかし、宙域戦闘では歩き移動やステップはほとんど使わず、ブーストダッシュをメインに移動するのだ。ブーストダッシュとは、ジャンプボタンを押した直後に進みたい方向にステップ入力。これで、ブーストゲージは消費するが、高速で移動できるようになるぞ。ブーストダッシュ後はレバーを入れ続けることで、好きな方向に進路変更できる。

通常のステップは地上と違い、相手の攻撃を避けるため「だけ」に使っていくように。特にステップ攻撃は硬直が長く、危険な行為といえる。

宙域でのステップは、攻撃回避だけに使っていこう。

ブーストダッシュはひんぱんに使っていくことになる。相手と距離がある場合は特に重要で、距離を縮めるときは前ブーストダッシュを使おう。

中距離以降もブーストダッシュを使っていくように。ブーストダッシュは高速移動なので回避率も高く、移動しながら射撃を行なえるメリットを持っているためだ。

ブーストダッシュ中に射撃する場合には、相手の方向にレバーを入れてからボタンを押すのが基本。相手を正面に捉えることによって射撃角度に無理が出ず、射撃の際に止まる心配がないからだ。

クロスレンジでブーストダッシュを行なう場合、正面にダッシュするのは極めて危険。ダッシュ直後を狙われる可能性があるからだ。この場合は一度横にダッシュし、そこから進路変更していくといい。

例を挙げると、まず右方向にブーストダッシュを始め、距離を縮めるために右斜め前にレバーを入れる。射撃できる距離になったら相手方向にレバーを入れ、射撃してみよう。この動きで、ずいぶんと攻撃が当てやすくなるはずだ。

ブーストダッシュは多用するだけに、ブーストのゲージ量にも注意を払いたい。一定時間ブーストを使わなければすぐに回復するのだが、その回復途中が危険な瞬間なのだ。ゲージを使い切るとステップもできないので、常にすべてを使い切るまで移動するのではなく、ステップ1回分程度の余力は残しておきたい。

距離を縮めるには、前ブーストダッシュが重要だ。ブーストゲージの残量に注意しよう

ブーストダッシュ中に攻撃するときは、相手方向にレバーを入れるようにしたい。

中距離では、横方向へのブーストダッシュを使っていこう。

素早くレバーを斜め前に入れて、目標との間合いを縮めるのだ。

当てられる距離まで近付いたら、相手方向にレバーを入れて射撃！

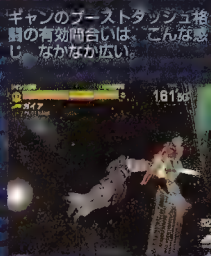
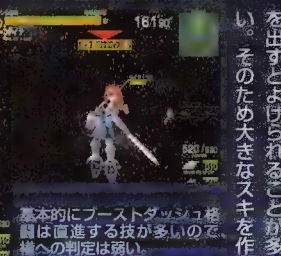
MS式宇宙格闘！

宙域の格闘で重要なのは、間合いの取り方である。距離の感覚が分かりづらいので、空振りしてしまうことも多い。

ステップ格闘も狙いにくい。近距離でもつれ合うことが少なく、うかつにステップ格闘を出すとよけられることが多い。そのため大きなスキを作る結果となってしまいがち。

宙域で使いやすいのは、ブーストダッシュ格闘だ。ブーストダッシュ格闘は突進力があるので、距離があっても当てやすい。狙い方は射撃と同じ。レバーを相手方向に入れて格闘ボタンを押そう。

ブーストを押した直後に格闘ボタンを押すと、特殊な格闘を出すこともできる。どの機体も連続攻撃となるので、攻撃力は高い。

ただし、宙域での連続攻撃は、相手との位置関係によって途中から外れることがある。強力な分、リスクを伴うのだ。

ギャンのブーストダッシュ格闘の有効間合いは、こんな感じ。なかなか広い。

基本的にブーストダッシュ格闘は直進する技が多いので、横への判定は弱い。

シャア専用ゲルググでブースト直後に出した格闘。威力は大きいぞ。

宇宙でのダウンは？

宙域戦闘でも、特定の攻撃を受ければダウンと同じ状態になる。ダウン状態になる攻撃は基本的に地上戦と同じ。例外はボールのキャノン砲で、地面のある宇宙ステージではヒットしてもダウンしないが、宙域でヒットすればダウン効果を与えることができるぞ。

宙域でのダウンも地上のダウンと同じように、一定時間なら、追い打ちダメージを与えることが可能。しかし、ダウンから無敵状態になるまでそれなりに時間があるのだが、ダウン直後に機体が流されるので、追い打ちが当たりにくいのだ。

宙域でのダウン状態には、無理に追い打ちを狙うくらいなら、有利なポジションへ移動するほうがいいだろう。

ダウンから無敵になるまで、それなりに余裕はある。が、追い打ちは難しい。

宙域補足： 宙域戦闘は天地が存在しないため味方の位置を確認しにくく、高速戦闘のため味方のサポートを受けにくい戦いとなる。地上では強力なマシンガン系も、十字砲火の効果を期待しにくい宙域戦闘では、持ち味が発揮しにくい武器となってしまうのだ。割り切ってバズーカ系の武器を使ってもいいだろう。ヒットでダウン効果を得られるのは大きい。

RX-79(G)
陸戦型ガンダム

Text：H.L

選択した武器により、多彩な戦術を組み立てることが可能な陸戦型ガンダム。パートナーに応じた武器選択を心掛けよう。

武器選択

この機体を使う上でまず考えたいのが、高い格闘能力と多彩な武器との相性。

格闘攻撃との相性が良い武器には、ビームライフル、マシンガンが挙げられる。これらの武器は本来近～中距離で真価を発揮するので、格闘攻撃を狙うチャンスは多い。

ロケットランチャーと180mmキャノンは、相手がダウンしてしまったり射撃の強直が長かったりと、格闘への連係が不可能に等しい。

ミサイルランチャーは少々特殊で、空中からの射撃がメインとなる性質上、相手の状態によってジャンプ格闘に切り替えられる。格闘攻撃への連係には乏しいものの、戦術の幅を広げる目的として格闘が重要視されてくる。

地球連邦軍ナンバー2の格闘能力

この機体で主に使っていく格闘は、ジャンプ格闘から着地格闘への連係、空中ダッシュ格闘、通常格闘の三つだ。

ジャンプ格闘の使い道は基本的には他機体と同様。空中から射撃した後の連係として出したり、ビームライフルやマシンガンをヒットさせて、のけぞった相手を狙ったりと、使い所は多種多様。また、ジャンプ格闘は空対空として機能することも覚えておこう。

そして空中ダッシュ格闘は、ジャンプ格闘が届かない距離からの奇襲として活躍する。抜刀しないでも出せるという性質から、少し離れたところからの射撃の合間に狙っていくと効果的だ。

通常の格闘は、マシンガンを密着で当てた後や、相手のスキを狙う場合に効果を発揮する。

ビームサーベルを抜くと盾は前に構える。小さいながらも十分機能してくれる。

空中射撃から、そのままジャンプ格闘を狙うというのも、使っていきたい連係だ。

マシンガン戦術

近～中間距離での味方のサポートがメインの行動となるが、この機体の格闘能力を考慮した場合、密着戦での射撃&格闘も大きな武器となる。

密着戦では、マシンガンから格闘に連係させるのが強力。格闘にいかずに再度マシンガンを撃つなど、格闘を警戒させないような行動も取ればさらに効果はアップする。

近距離では、マシンガンの弾がどのくらい当たるのかも事前に把握したい。

近距離でマシンガンがヒットした後は、格闘攻撃を繰り出すチャンスだ。

180mmキャノン戦術

射撃の性能を考えた場合、砲撃モードで撃ちまくるスタイルを取った方がヒット率は高くなる。それはどんな距離でも同じで、味方が敵とせめぎ合っている時には素早く砲撃モードに切り替え、援護をするという戦術がこの武器での方針となる。

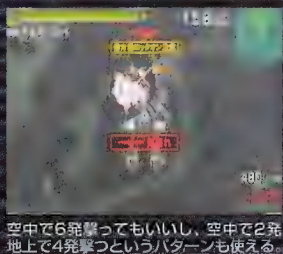
敵に近距離まで近付かれたときは、無理に砲撃モードを使わない。射撃を控えつつ格闘を狙って、相手をダウンさせることを優先的に考えていく。首尾良くダウンさせたら、すかさず味方の援護に回ろう。

中距離で積極的に砲撃モードに切り替え、味方の援護に努めよう。

ミサイルランチャー戦術

この武器は地上で撃つと長い硬直が残ってしまうため、空中から撃つのが基本となる。

特に効果的なのが、地上にいる相手の近くにミサイルランチャーを連発しながら降りてくるという方法だ。地上にぶつかったミサイルは爆風を発生させ、ある程度の範囲を補ってくれる。その爆風に力スった相手に、次のミサイルランチャーが追い打ちとしてヒットするのだ。

よって、この武器を撃つ際は、一回毎に6発撃ち尽くした方が効果は高い。

空中で6発撃ってもいいし、空中で2発、地上で4発撃つというパターンも使える。

パートナーを考察

ビームライフルとロケットランチャーを選んだ場合、陸戦型ガンダムは万能型の機体となるため、どの機体と組んでもそれなりに力を発揮できる。

マシンガンを選択した場合は、中距離からのサポート的な役割、そして同時に近距離では特攻役に回る。そのため、どの距離からも攻撃が当てやすく、どの状況にも臨機応変に対応できるガンキャノンがパートナーに適しているといえるだろう。

180mmキャノンとミサイルランチャーを装備した時は、射撃の当たりにくさから、それをフォローする形としてマシンガン装備の陸戦型GMをパートナーに選びたいところだ。マシンガンで動きの止まっている相手に、180mmキャノンなら砲撃、ミサイルランチャーなら空中からの射撃を狙っていこう。

ガンキャノンの砲撃をサポートしていく、味方の位置を常に把握しておこう。

マシンガンで足止めをしている敵に対して、中間距離から砲撃を狙っていく。

ミサイルランチャーの小ネタ：空中から落ちながらミサイルランチャーを撃つのは基本だが、その落ちる場所が相手に近ければ近いほどヒット率も高くなる。かといって、近付き過ぎると自分の爆風に当たってしまう。しかし、盾を装備した状態なら、そういう状況での爆風をほとんど盾で防いでくれるのだ。これならば、心置きなく乱射できるというものだ。

RGM-79(G) 陸戦型GM

戦力コスト 170

Text：バチ

選べる武装こそ少ないが、厳選されたものがそろっている。ウリであるコストの低さを活かし、格闘戦重視で戦おう。

各武器の使い方

陸戦型GMを使う上で、まず覚えておきたいことは、格闘戦が強いということ。抜刀動作と攻撃するまでの時間が短いので、格闘戦をメインにして戦っていくことができる。

必ず使いたいのが、空中格闘→着地特殊格闘の連続技で威力も高く主力連係となる。また、空中ダッシュ特殊格闘はヒット後にのけぞりモーションが付くので、そこから通常格闘2段で追撃可能。攻撃チャンスが少ないので、ワンチャンスで大きいダメージを奪えるようにしておきたい。

以上の格闘における基本を踏まえつつ、次に各武装の使い方を覚えよう。

ビームライフルは、威力が高く、弾速が速いものの、弾数が少ないので無駄撃ちができない。この武装を選んだ場合は、援護重視の戦法を取るといい。基本的に遠距離での射撃は控え、歩いて敵に接近し、相手の攻撃を回避してからの射撃がベスト。移動が遅い陸戦型GMは、攻撃を仕掛けるよりも、後の先を取るような展開を心掛けたい。

連続技は、空中格闘→着地ビームライフルを狙っていこう。ビームライフルヒット後は、相手がよろけているので、味方の追撃チャンスを作れるのだ。この時、自分はジャンプをしておき、味方が援護射撃をヒットさせたら、再度ビームライフルor空中格闘を狙い、援護が無かったら、後ろに下がって仕切り直そう。

マシンガンを使う場合は、よろけを誘発させやすいので接近戦重視で戦いたい。斜めに歩きながら射撃をすれば、けん制しつつ移動できるぞ。

また、マシンガンは、ボタンを少し押すと2発撃ち、長く押すと5発撃つ。2発撃ちは硬直が短いので、状況に応じて使い分けていきたい。

けん制なら2発撃ちと5発撃ちを交ぜ、確定で当たる状況なら5発撃ちを狙おう。5発撃ちが密着でヒットすれば、通常格闘が連続技になるぞ。

ジャンプ格闘は、最も接近しやすい攻撃手段。ヒット後は……。

抜刀状態中は、シールドを前に構える。基本的にこの状態で移動するといい。

ビームライフルで追撃する。味方の援護射撃が決まれば、さらに連続技を決められる。

RB-79 ボール

戦力コスト 100

Text：バチ

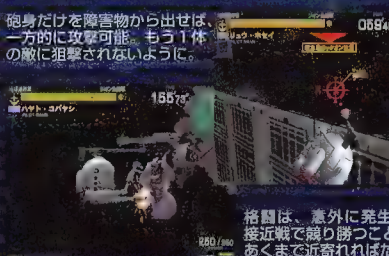
ボールの戦場である、宇宙と宇宙空間（宙域）。似て非なる戦場を、どのように戦っていくかがポイントだ。

戦場別の戦いを覚えよう

コストの低さからも分かるように、墜としてくれといわんばかりの性能を誇るボール。宇宙専用の機体だが、宇宙と宙域では勝手が違い、戦い方を知らないと、それこそ「宇宙の棺桶」で終わってしまう。基本戦法をチェックしつつ、二つの戦場でいかに長く戦えるかを研究するのだ。

ソロモンなどの宇宙では、できる限り格闘戦を仕掛けたい。注意点として、ジャンプからのキャノン砲は控えること。硬直が大きく、即座に撃墜されてしまうことも珍しくない。ジャンプする場合は、攻撃を出さずに移動手段として使い、接近されたら格闘を出していこう。格闘は発生が早いので、重宝するハズだ。

宙域の場合は、射撃戦がメイン。遠距離からの砲撃を軸とし、味方の援護をしていこう。キャノン砲の攻撃力は意外に高いので、確実に攻撃を当てていきたい。また、ソロモン宙域のソーラーパネルなど障害物に隠れ、キャノン砲の砲身だけを出すようにすれば、ソーラーパネルを盾にしつつ、一方的に攻撃ができる。

物陰に隠れつつ砲撃ができるので、若干だが戦いを有利に運べる。少しでも生き延びる努力を怠らないように。

砲身だけを障害物から出せば、一方的に攻撃可能。もう1体の敵に狙撃されないように。

格闘は、意外に発生が早く、接近戦で競り勝つことが多い。あくまで近寄ればだが……。

オススメの組み合わせは？

陸戦型GMと組み合わせる機体では、ガンキャノンか陸戦型ガンダムがオススメだ。どちらの組み合わせにしても、陸戦型GMが2回、パートナーが1回撃墜されても、作戦失敗にならない計算で、非常にコストパフォーマンスに優れる。これは通常のGMでは不可能な組み合わせで、陸戦型の特権ともいえるだろう。

ボールの場合は、コストの都合上ガンキャノン以外と組めば問題無いが、やはりガンダムと組むのがいい。ボールは2回、ガンダムが1回撃墜されても大丈夫なので、ガンダムをメインにして、ボールが後ろから援護しよう。ボール2体の物量作戦なんてのもアリか!?

陸戦型GMなら、ガンキャノンとも組める。ガンキャノン使いには嬉しいことだ。

ボールはガンダムと組むのがいい。まさに虎の威を借るキツネ状態といえるだろう。

陸戦型GM補足：マシンガンを装備した場合は、確実にリロードできる場面を作りたい。障害物に隠れて行なうだけでなく、格闘でダウンを奪った後もオススメ。この状況で行なうのが最も効率的だ。また、近距離で敵機と横ステップを繰り返す、お見合い状態のときも狙いめ。リスキーだが、意外に攻撃されにくいので、図々しくリロードするぐらいがいいぞ。

旧機体の変更点と復習

ここでは、編集部が選んだ4機体を、『DX』における変更点や戦術レベルで解説。大きく変わった機体から、強さの継承された機体まで、一気に紹介していくぞ。

旧機体戦術CHECK！ RX-78 ガンダム

Text：H.L

空中を制するものは戦場を制する

ガンダムの優れたブースト性能を考えた場合、地上をステップで動き回るより、常に空中にいた方が強さを発揮できる。相手の狙いを上下左右に揺さぶれる点や、いざという時の移動距離の長さがその理由だ。

シャア専用ゲルググなどの高機動力機体を相手にした場合は、お互い空中で弾が当たらない状況が続くことも多い。

そういった状況を打破する手段として、相手が着地しそうな時はとにかく前ダッシュで近付く、という行動を挙げたい。相手が地上すれすれで方向転換しても、対応できることが多いのだ。

空中にいると相手を狙いやすいのも一つのポイント。空中制御を極めろ。

ビームサーベル二刀流

盾が壊れた状態でステップ特殊格闘を入力すると、普段は出せない格闘攻撃を出せる。

全4段からなる攻撃で、2段目から2本目のビームサーベルも抜いて斬りかかる。総合ダメージは200強という凄まじい攻撃力を誇る技だ。

ダッシュ特殊格闘からの追加入力は、格闘ボタンを3回押せばOK（連打でも可）。

旧機体戦術CHECK！ MS-05 旧型ザク

Text：ハチ

ジオン軍式格闘術指南!!

まず武装選択の指針から。旧型ザクを使うなら、ザクバズーカがオススメ。移動の遅い旧型ザクは、ザクマシンガンを装備しても強引に攻撃され、パワー負けしてしまうことが多い。もともと攻撃が当たりづらいので、1発の攻撃力が高いザクバズーカを装備しよう。宇宙空間では攻撃が当たりやすいので、弾をばらまけるザクマシンガンを装備してもいい。

そして、最も重要なのが格闘戦。単に攻撃モーションが変更されただけではなく、性能面を見ても実用的な技が揃っている。武器を持っている状態だと、格闘に移る前に武器を収納する動作を起こしてしまう。これを防ぐには、武器を持ったままでも出せるステップ特殊格闘や、格闘に移る動作を出さずに、格闘状態に移れる空中ダッシュ格闘を使おうといい。

格闘の最大の狙いは連続技。特殊格闘1段目を当てると相手はよろけ状態になるので、特殊格闘1段止め→通常格闘2段→ステップ格闘の連続技を決めよう。ステップ格闘は、ステップ特殊格闘などでも代用できるぞ。威力が高く、見た目もカッコイイので、必ず覚えてもらいたい。

ほかには、密着でマシンガンがヒットした時にはステップ特殊格闘が確定する。近距離戦で狙っていきたい。

特殊格闘1段目ヒット時は、連続技のチャンス。華麗な連続技で連邦軍を粉砕せよ。

旧機体戦術CHECK！ MS-09（MS-09R） ドム（リックドム）

Text：H.L

機動力を活かす

前作から継承されているドム（リックドム）の最大のウリは、何といっても地上での機動力の高さだろう。通常移動の性能は、比較的近い距離であってもガンダムのビームライフルすら避けてしまうほど突出している。

その性能を活かした戦術が、ジャンプ格闘のギリギリ届く間合いを、通常移動しながら確保するというものだ。このような近い距離でも、弾に対して垂直に移動していれば当たることはない。ドムは素早いステップも持っているが、通常移動の方が次の行動に移りやすいので、避けられる局面ではステップよりも通常移動の方がいい。

この間合いで狙っていくのはもちろんジャンプ格闘だ。ドムのジャンプ格闘は、移動距離が長くて判定も広いので、かなり優秀な部類に属する。これに、ジャンプして空中判定になるまでの時間の短さも使いやすさを後押ししている。

そのジャンプ格闘を狙っていけるポイントに、相手の射撃を回避した瞬間が挙げられる。敵機の射撃モーションに素早く反応できれば、射撃の硬直中にヒットさせることができるぞ。

この距離での通常移動で、ガンダムのビームライフルを避けることができるのは大きい。

避けた瞬間からジャンプ格闘を狙いにいく。ステップ射撃の場合も同じ。

旧機体戦術CHECK！ MS-15 ギャン

Text：もちゃん団長

移動に注意

ギャンの大きな変更点は、格闘時に構えが必要になったことだ。今回はこの構えが重要で、構えた際の動き方も変わってくる。

構えを変えると、盾の向きが変化する。射撃構え時は盾を前方（レバーを入れた方向）に向けるが、格闘構えになると盾を左側に向けてしまう。

よって、格闘構えにしたら右への移動を中心にしよう。これで格闘構えのまま、相手方向に盾を向けることができるはずだ。

格闘構えで距離を詰める場合は、右を向いたまま前方にステップしよう。これなら盾を相手方向（前方）に向けたまま近付くことができる。

接近したら、横ステップ特殊格闘を狙う。ダメージが大きく、脅威となるはずだ。通常のステップ格闘も同じ威力だが、横への判定が広い特殊格闘の方がオススメだ。通常のステップ格闘はリーチに優れるので、間合いが離れている場面で使ってみよう。

空中格闘をするにも構えが必要となり、さらにはブースト消費量が増したので、空中戦が弱体化してしまった。ジャンプ格闘を過信しない方がいいだろう。

格闘構えの場合、右を向いてから前へステップするように心掛けよう。

強烈なダメージを誇る、ステップ特殊格闘！　リーチは結構長いぞ。

今度はこいつとだ！

戦力コスト考察『DX』版

本作においても2対2時の総戦力コストは600。ガンダム2機対シャア専用ゲルググ2機が最強ではないはず……!?　新戦力と新コストを有効に活かした組み合わせを考察してみよう。

Text びっちん

地球連邦軍

新機体に注目!!

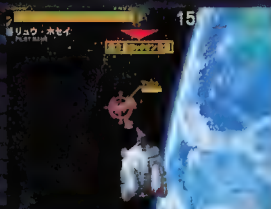
地球連邦軍側の機体がぐっと増え、それに伴い選択できる組み合わせも増えた。

まず、新機体の陸戦型ガンダムに注目してみよう。コストは225で、ガンダムとの組み合わせだと225＋375。ちょうど600となり効率が悪い。そこでオススメなのが、陸戦型GM。こちらも新登場の機体だが、コストは170とGMより安価。陸戦型ガンダム1機と陸戦型GMが2度撃破されても、持ちこたえられる組み合わせだ。

陸戦型GMの立場で見れば、ガンキャノンとの組み合わせも相性がいい。ガンキャノンのコストが250であるため、陸戦型GMが2回撃破されても170＋170で340。ガンキャノン撃破と合わせても590とギリギリ作戦失敗にならない。

宇宙専用となるが、GMとボールという物量作戦も可能だ。ジオン公国軍にゲルググクラスの主力で出撃されるともろいところはあるが、それ以外なら粘れる可能性がある。

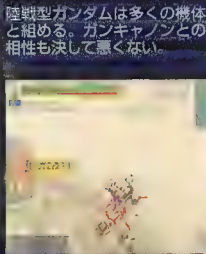
地球連邦軍といえばやはりガンダム。その性能は誰もが認めるところだろう。

ガンダム中心なら

やはり主力となるのは、地球連邦軍が誇る高性能モビルスーツ、ガンダムだろう。

前作同様に、GMを右腕として安定した力が期待できる。

地上戦で僚機に裏方に徹してもらうなら、陸戦型GMのマシンガン装備とのコンビも面白い。弾切れをほとんど感じさせない銃撃は、ガンダムをターゲットとしつつ陸戦型GMに背を向けることをためらわせる力がある。ガンタンクとのコンビと比べると、量と質の差がハッキリと出るぞ。

ボールのコストは100。強いか弱いかより、相手にされないさびしさがある!?

陸戦型ガンダムは多くの機体と組める。ガンキャノンとの相性も決して悪くない。

陸戦型GMは低コストがウリの機体だ。ただし、性能が悪いわけではないぞ。

注目は陸戦型GMの汎用性の高さ。低コストかつ援護向きの武器であるマシンガンを選択可能なのは強み。

GMは地球連邦軍の柱であるガンダムとの相性が良く、まだ活躍の場は多い。

ボールの長所は無視されるため撃破されないこと!?

地球連邦軍オススメコンビ

陸戦型ガンダム(225)－陸戦型GM(170)
ガンキャノン(250)－陸戦型GM(170)
GM(195)－ボール(100)
ガンダム(375)－GM(195)

シャア専用ゲルググ、ギャンといった高性能機体のコストが軒並みアップしたことで、僚機の選択肢が一層極端になる傾向に。

お互い一度も撃破されない心構えが必要なチームを組むか、妥協して一度ずつ撃破OKのチームを選ぶか!?

ジオン公国軍オススメコンビ

シャア専用ゲルググ(375)－ゾック(200)、シャア専用ザク(195)
ギャン(300)、量産型ゲルググ(300)－シャア専用ズゴック(250)、ドム(225)
シャア専用ズゴック(250)　ドム(225)

ジオン公国軍

主力の機体はどれに？

前作で猛威を振るったシャア専用ゲルググとギャンの組み合わせは、双方のコストアップに伴いミスが許されなくなった。どちらも優秀な機体なだけに破壊力は十分だが、ここではもう少し粘り強いコンビも探してみよう。

チームの中心に据える機体をシャア専用ゲルググとするならば、ゾックやシャア専用ザクとのコンビが効率的。1度ずつ撃破されてもOKなのがオススメの理由だ。

シャア専用ゲルググをギャンまたは量産型ゲルググに代えると、ダウンしたコスト分だけ味方機をパワーアップできる。その場合、組み合わせられるのはシャア専用ズゴックやドム。支援役の感があるゾックとシャア専用ザクよりは、双方に高い戦闘力が期待できるだろう。そうなるとシャア専用ズゴックとドムというコンビも強力である。

個々で対ガンダム戦は苦しいので、連携して撃破していきたいところだ。

ギャンは性能に見合うコストの300に変更された。うかつな特攻に注意。

数で対抗するなら

シャア専用ザクのコストは195なので、コスト200ちょうどのグフ、ゴッグ、ゾック、量産型ズゴックとの組み合わせは相性がいい。シャア専用ザクを1機含め、計3回撃破されてもまだ作戦失敗とならない。

とにかく1回ずつなら撃破されても全く問題無いので、全弾撃ち尽くす心構えでいこう。相手にガンダムがいる場合は厄介だが、恐れずに立ち向かおう。

ゾックはシャア専用ゲルググの良きパートナーになれるか？『DX』ではさらに注目!?

シャア専用ズゴックはコストアップしたが、まだまだ多くの機体と組める。

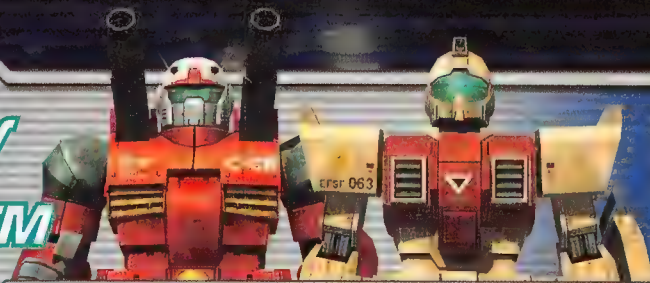
ガンダムに対抗するにはシャア専用ゲルググなのか。コストは同等になっている。

総コスト：数あるコンビの中で、最もコストを消費するものを考えてみよう。地球連邦軍では、ガンダムとGM。GMが3回撃破されてガンダムが撃破されると585＋375で960。そうそうあり得ないのでガンタンクとガンダム2回、200＋750で950が一般的か。ガンダムと陸戦型ガンダム、シャア専用ゲルググまたはジオングとドム（リックドム）の600とは大きな差がある。

チーム戦術徹底考察

ガンキャノン & 陸戦型GM

戦力コスト:250

戦力コスト:170

コストと武装の絶妙な組み合わせ

組める相手が、コスト的に同キャラしか存在しなかったガンキャノン。今回、最高のパートナーを引き連れて帰ってきた。

Text H.L

近距離から遠距離まで、どの距離でも戦えるガンキャノンだが、やはり中距離での砲撃がメインか!?

ガンキャノンの基本的な立ち回りは、中間距離で様子を見ながら、砲撃モードに移るチャンスをうかがうというものだ。砲撃モードのビームライフル4連射やガンキャノン砲は強力で、常に狙っていきたい攻撃である。

陸戦型GMが一定間合いを保ちながらけん制できているときは、基本戦術を重視して中間距離からの攻撃を心掛けよう。狙っていくべきは、もちろん陸戦型GMが標的にしている敵機だ。マシンガンのけん制を受けている敵を注視し、スキあらばガンキャノン砲を撃ち込んでいく。マシンガンののけぞりを見越した、砲撃モードのビームライフル4連射も効果絶大である。

敵に近付かれた場合、空中でまとわりついてのガンキャノン砲をメインとして、相手をダウンさせることを考えていく。ダウンさせたら、すぐに陸戦型GMの援護に回ろう。

陸戦型GMが敵機に囲まれた場合は、僚機に近付くように動き、とにかくガンキャノン砲を当てて敵1体をダウンさせていこう。

近距離ではコレ。空中から相手の裏側に回ってのガンキャノン砲が強い。

中間距離での砲撃モードはかなり強力だ。状況を判断しつつ敵を狙い撃とう。

陸戦型GMは、その格闘性能の低さから、近距離でのしつこいマシンガン牽制が主な方針となってくる。

まず選ぶ武器は、ビームライフルよりもマシンガン。ガンキャノンの攻撃を当たりやすくする意味で適している。マシンガンをヒットさせてのけぞった敵に、うまくガンキャノン砲がヒットしてくれれば……、といった感じだ。

陸戦型GMの行動は、近距離でのマシンガンによるけん制。地上で前方向に歩きながら撃ったり、空中から連発したりと、常に位置を変えながら、ひたすら撃っていく。

障害物を利用したリロードもチャンスがあれば積極的に行ないきたい。その際注意したいのが、ガンキャノンの射撃の弾道を常に確認しておくということ。ガンキャノンは弾を撃ち続けていることが多いので、その攻撃に巻き込まれない位置取りをしたい。

近距離で戦う機体である以上、どうしても敵2機に囲まれる場面も出てくる。そんなときは、一時けん制を止めて、ガンキャノンに近付いていく行動を取ろう。ガンキャノンに近付けばガンキャノン砲もヒットしやすくなり、囲まれた状況も打破できる。

地上からだけではなく、空中からもマシンガンを撃ち込んでいこう。

陸戦型GMは、近距離でのマシンガンがすべてといっても過言ではない。

戦況を把握しよう

コスト的に考えてこのチームは、陸戦型GMが2機、ガンキャノンが1機撃破される余裕があるため、戦況を考えた上で戦術を変えていくのも効果的である。

まずスタート直後は、陸戦型GMが少々特攻気味に敵に迫った方がいい。コスト的に2回撃破されてもOKなことや、強引にマシンガンを当てにいくことにより、ガンキャノンの攻撃を各段に当てやすくするためだ。

そして陸戦型ジムが撃破されそうなときは、ガンキャノンが近距離戦を挑んでいくのもいい。相手側の攻撃は、すぐに倒せる陸戦型GMに集中することが予想されるため、ガンキャノンが近距離で活躍できる状況になりやすいのだ。

その際、陸戦型GMは、相手の攻撃を回避することを主眼とし、近距離よりちょっと離れた間合いでマシンガンを撃っていくようにしよう。

陸戦型GMが撃破された場合には、無理をせずに敵機との距離を離して、陸戦型GMの復活を待っていた方が無難な行動といえる。

マシンガンののけぞりから連続ヒットを狙うのは、もはや常識。

ガンキャノンが撃った弾の方向を見て、僚機の位置を推測しよう。

狙うはガンキャノン

ガンキャノンを2機で狙うのが基本となる。最初に倒しておきたい。

陸戦型ジムのマシンガンを考慮し、ガンキャノンは空から狙い撃つ。

このチームを相手にする時は、ガンキャノン2機、陸戦型GM1機撃破が目標。基本的に陸戦型GMは無視して、ガンキャノンを狙う。常に空中を飛んでいれば、マシンガンがヒットする割合も大幅に減少してくるので、心おきなくガンキャノンを狙いにいける。ガンキャノンを撃破したら、戦場に復帰する前に、陸戦型GMに集中してダメージを与えたい。

空中からの射撃が得意なシャア専用ゲルググやシャアズゴックあたりをチームに入れておけば、比較的楽に戦えるだろう。

陸戦型ジム(マシンガン):地球連邦軍のマシンガン機体登場で、チームにおける戦術に幅が出てきた。マシンガンの当てやすさ、その後の連携、リロードのおかげで尽きることの無い弾数など、使える要素が満載である。おまけにこの機体はコストが低く、ガンダム、陸戦型ガンダム、ガンキャノンと、どの機体とも組める万能機体なのだ。

チーム戦術徹底考察

シャア専用ゲルググ & ギャン

コスト 375

コスト 300

ハイリスク、ハイコスト……

コスト変化によって最強コンビは過去のものとなってしまった。……果たして、勝ち残ることはできるのか？

Text ももやん伍長

1度の撃破も許されなくなったゲルググ。弾数を気にしながら、ギャンを支援しなければならない。

ゲルググの基本的な役割は、前作と変わらず。ギャンが狙っている相手を狙撃し、格闘をやりやすくするのだ。

ただし、役割こそ同じだが、前作とは立場が違う。前作ではゲルググが集中的に狙われたが、今回はギャンを狙ってくるはず。どちらを倒しても一緒なら、飛び込んでくるギャンの方が倒しやすいためだ。

ゲルググの役目は、射撃によるサポート。ゲルググが動きを止め、ギャンが斬りかかる。

ギャンが格闘を始めたら、フリーの敵機をけん制しよう。無駄弾は使わないように注意。

こちらの第一歩は狙うべき敵機を決め、ギャンと共に攻撃を仕掛けていく。ジャンプからの狙撃がメインだが、相手はギャンに集中していることが多いので、大胆に近付いていくのも悪くない。敵が自分を狙い始めたら、素早く下がるようにしよう。

ギャンを助けるために、もう片方の敵機に攻撃することも重要なのだが、ここで無駄弾は使わないように。ゲルググは撃破されることが許されないので、弾数を温存したいのだ。1発で動きを止めるようなサポートを心掛けよう。

耐久力の少ない敵は、ゲルググがトドメを刺しにかかる。

狙われる立場になったギャン。接近戦の仕掛け方、生き残るための戦術と知識が、勝負を左右するだろう。

ギャンは狙うべき相手を決めたら、脇目も触れず向かっていく。集中攻撃に備え、ゲルググの支援を受けられる距離を保ちながら接近しよう。

格闘戦を挑みにいく際には、闇雲に突っ込むのではなく、もう片方の敵機の位置を確認しながらの移動が必須。両敵機を視界に入れるような位置取りができればベストだ。

今回のギャンは集中的に狙われる。十字砲火だけは受けないように。

特殊格闘は攻撃力は高いが、効果時間が長すぎる。使い所を考えよう。

近付いたら、積極的にステップ特殊格闘を狙っていこう。ステップをひんぱんに織り交ぜつつ、ゲルググのライフルがヒットしたら、すかさず格闘攻撃をたたき込むのだ。

斬りかかろうとしたところに、ゲルググのナイスサポート！　この状況が望ましい。

格闘戦で注意したいのが特殊格闘。連続突きで攻撃力も高いのだが、同時に攻撃している時間も長い。攻撃最中に狙撃されることも多いので、多用は控えたい。

目標の耐久度が低くなってきたら、ゲルググの狙撃に期待しよう。無理な格闘は仕掛けないように追い回し、プレッシャーだけを与えていこう。

撃破は許されない！

前作では驚異的な強さを発揮したチームだが、本作では辛い戦いを強いられている。あまりにもハイコストな組み合わせなので、とてもオススメできるチームとはいえない。

しかし、なぜこの組み合わせなのか？　という理由もある。ギャンを中心にチームを考えた場合、どの組み合わせでも負けパターンはギャン×2になってしまう。それならば相棒は粘り強く、強力な支援を期待できる方がいい。

それゆえに、シャア専用ゲルググの責任は大きい。ギャンが撃破された場合に、損傷無しと伝えることができるくらいに守りを固めてほしいのだ。それこそ、回避率10 0%を目指すくらいに。

かといって、支援を怠ってはならない。しっかりと戦況を見極めつつ、ギャンが十字砲火を受けないような状況をキープするように。

ギャン側は勝利への最短距離を目指し、今狙うべき敵機をハッキリとさせておこう。

このチームは、時間がかかればかかっただけ、勝率も下がっていきやすいぞ。

ギャンへの十字砲火だけは阻止したい。素早い判断が重要だぞ。

敵コストを分析し、最短時間で勝利を収めよう。余計な戦闘は極力回避だ。

各個撃破せよ！

最初の狙いは積極的にギャン。十字砲火で早々に倒しておきたい。

ギャンを撃破したら、ゲルググへの集中攻撃だ。

このチームを相手にした場合の標的はギャン。格闘戦を挑まざるを得ない性質から挟み撃ちしやすく、ダメージを与えるチャンスも多い。

基本的には主軸となる機体（ガンダムなど）がギャンへ集中攻撃し、僚機はゲルググへのけん制もしておく。ゲルググを一瞬でも止めることができれば、ギャンを撃破するチャンスが大幅に増えるからだ。

ギャン撃破直後、ゲルググに集中攻撃できればそのままゲルググを狙い、逃げられたらギャンに集中しよう。

補足：ゲルググ＆ギャンのチームはリスクが高く、両者にスキルが求められる。知らない人とチームを組む場合にはオススメできないが、知った顔同士なら非常に面白いチームといえよう。腕試しとスリルを味わうために、このチームで遊ぶのもいいだろう。ちなみにガンダム×2チームと戦うと、大味な戦闘になりがち。これもある意味で面白い戦いかと思う。

君はもう全国大会予選に参加したかな？

「全国へのキップを勝ち取れ!」

今回は、巷で使用率の高いNグルーヴを中心に攻略。その強さを知ると共に対策を練ろう。他には、反撃講座やオリジナルコンボ集、強キャラ対策などをお届けするぞ！

そして覇者へ……

真ボス攻略

出現条件は前号でお伝えした通り。ポイントを押さえて最強の敵に挑め!!

Text：H.L

真ボスの2キャラは攻撃力がべらぼうに高く、ケズリ量もハンパではない。ぼーっとしていると、あっという間に倒されてしまうので、集中して闘いに挑もう。

真ボスの行動は、必殺技での暴れ＋こちらの技への適度な反応である。なので、勝手に技を空振りすることもあるし、目の前で小技を空振りさせると、それに反応して必殺技を出してくることもある。対空系をガードした後や飛び道具を前転でかわした後などには、キッチリ反撃を決めていきたい。

また、リーチの長い技（バルログの遠距離立ち中Ⓟ、山崎の遠距離立ち強Ⓚなど）の先端をガードさせていると、決まって阿修羅旋空を出してくる。技の終わり際にはスキがあるので、ダメージの高い連続技を狙っていこう。この方法は、間合いさえしっかり保てばかなりの効果を発揮してくれるぞ。ただし、阿修羅旋空で画面端に行なった場合はスキが無いので注意しよう。

神豪鬼

神豪鬼は、とりわけガードが固いわけではない。特に起き上がりはガードが甘く、若干遅め（起きあがった直後に技を差し込むような感じ）に技を重ねれば、技をヒットさせることができるのだ。例えば、しゃがみ強Ⓚでダウンさせて、起き上がりにまたしゃがみ強Ⓚでダウンさせる。それを繰り返せば、ほぼパターンにハメられるぞ。また、ジャンプ攻撃も例外ではなく、技を重ねるタイミングを覚えたら、積極的にジャンプ攻撃からの連続技を狙おう。

技を重ねるときは、相手の投げ間合い外から攻撃発生の早い技を重ねていくと、リスクが少ない。もしガードされたら、リーチのある技をガードさせて様子を見ながら、再度ダウンさせるチャンスをうかがっていこう。

斬空波動は、ガード後の投げや打撃の連係がキツイ。なるべく避けていこう。

有効キャラPICK UP

スーパー頭突きは、相手のダウン回避にも対応できるのが強みだ。

簡単に勝ててしまうキャラとして、E.本田が挙がってくる。じっくり待って、投げやしゃがみ強Ⓚでダウンさせた後、起き上がりにスーパー頭突きを重ねていこう。神豪鬼の飛び道具にさえ気を付ければ、あっさりと倒せるぞ。その他にも、藤堂の重ね当ては相手の飛び道具を一掃できるので、かなり展開を楽に進められる。

ゴッドルガール

ゴッドルガールは、各技にキッチリ対応していくことが勝利につながる。特に、ジェノサイドカッターやゴッドプレスをガードしたときには、ダメージの高い連続技を確実にたたき込もう。

飛び道具各種は、ケズリ量も多いので、ガードするより前転で避けてしまった方がいい。モーションの長いカイザーウェイブは反応しやすいので、近距離でうまく避けることができれば、連続技を決める大チャンスになる。

後は、阿修羅旋空を待ってそのスキを狙っていくパターンを使いつつ、一つ一つの技のスキに連続技を決めていく形になる。相手の起き上がりを攻めるときは、少し離れた位置から技を重ねよう。ジェノサイドヘブンをまともにくらっては勝負にならないぞ。

このモーションに注意!! この技は投げ判定なのでジャンプで回避しよう。

有効キャラPICK UP

この技は、カイザーウェイブを相殺しつつ相手を攻撃できる。

ルガールのダークスマッシュはかなり当てやすく、ダウンさせた後にダークスマッシュを重ねていけば楽に倒せてしまう。もし、ガードされたら慌てずに距離を離そう。また、山崎の倍返しが有効な必殺技になる。距離が開いてるときは倍返しを狙っていき、相手が近付いてきたら遠距離立ち強Ⓚで追い払おう。

ゲー事典 **コンティニュー**：ボスはコンティニューするたびに徐々に弱くなっていく傾向にある。ボスの動きが鈍くなり、技もくらってくれるようになるのだ。ゴッドルガールなら、ユリの百烈びんたやベガのヘッドプレスなどを連続で出しているだけで勝てるので覚えておこう。しかし、攻撃力は高いので油断はしないように

少しでもダメージUPを！

カウンターの性質と狙い所

見落としがちな細かいシステム「カウンター」の性質を理解して、対戦相手と差を付けろ！

Text：OYZ

カウンターの性質

技の発生途中や持続中に攻撃がヒットすれば、カウンターとなる。これは通常技、必殺技、スーパーコンボの場合も例外はない。ただし、必殺技やスーパーコンボは発生前に無敵時間のあるものが多いので、発生途中に攻撃をくらうことよりも、技の持続中に攻撃をくらった場合にカウンターを取られることが多い。

カウンターの状況下では、多少技の性質が変化する点も見逃せないポイントとなる。まず第一に、ダメージが1.2倍になる。これに伴いスタン値＝攻撃力×0.1の式が成り立つ（例外あり）ので、当然スタン値も1.2倍される。ただし、多段技でカウンターを取っても初段しかカウンターダメージにならない（多段の必殺技やスーパーコンボも同様）。単発大ダメージ技をカウンターで当てることが一番恩恵を受ける。

単発大ダメージ技をカウンターでくらってしまうと、1.2倍されて超大ダメージに。

投げや当て身のほかにも、カウンターを取れない特殊な技も存在するので注意。

次に、相手ののけぞり時間が延びる。具体的には、弱攻撃は2フレーム、中攻撃3フレーム、強攻撃4フレーム長くなる。カウンター時のみ連続技になる連係があるのは、この有利フレームのため。特に強攻撃は4フレームと有利フレームがかなり長い。カウンター限定の連続技が無いか、自分のキャラで探してみよう。

カウンターの狙い所

対戦中において、カウンターを狙うのは難しい。だが、システムの性質を知った以上、うまく活用して対戦相手に差を付けたい。そこで、狙えるポイントを紹介しよう。

●多段技の反撃に／攻撃発生、持続時間が長い多段攻撃（特にスーパーコンボ）などは、カウンターを狙える少ないチャンスの一つ。多段の突進系スーパーコンボを回り込みなどで裏に回れたら、相手の技の持続中に攻撃を当ててカウンターを狙おう。

また、ユンの揚炮は1、2段目をガードすれば、3発目が出る前に割り込め、カウンターになる。このように、相手の攻撃の持続や次の攻撃の発生に、カウンターを狙いやすい技は他にも多くあるので、ダメージアップのため、カウンターを狙ってみよう。

霸王丸なら2発目までガードして強Pを連打すれば、3発目にカウンターで決まる。

多段技はカウンターを狙うチャンス。ガードして反撃できる場合は、途中で割り込もう。

●突進技を無敵必殺技で／ブランカのローリングアタックやE・本田のスーパー頭突きに昇龍拳を当てる場面をよく見かけるが、これも当然カウンター。ダメージ1.2倍を見込むのであれば、強昇竜拳などにして攻撃力を上げれば大ダメージ（ケンの強昇龍拳のように、強攻撃にすると多段技になってしまうものは×）になる。

多段技の場合、カウンターの補正が影響するのは1ヒット目だけなのも重要なポイント

突進系の必殺技は読んでいればカウンターが取りやすい。大ダメージのチャンスだ

最後に、霸王丸について。霸王丸のように、単発大ダメージ技を多く持っているキャラクターは、このシステムの影響を大きく受ける。特に、単発大ダメージ技は発生が遅い代わりに、カウンターを取ったときのダメージとスタン値は尋常ではないので、このシステムをよく知っておこう。

例えば、ダメージが3000もある遠立ち強Ⓟを、カウンターで当てた場合、ダメージ3600、スタン値36にもなる。仮に相手がスタン値を回復する間を与えずに二回当てたとすると、スタン値が通常の相手（ザンギエフ、ライデン、チャン以外）は合計で72ものスタン値になり、気絶することになるのだ。

カウンターを見越した連携

ガードされても比較的安全な連係の中に、カウンターだと連続技になるものがある。例えば、ユンの近距離立ち強Ⓟ→中鉄山靠がカウンターだと連続技になる。強Ⓟ投げの保険にキャンセルで中鉄山靠を仕込んでおけば、投げを嫌って暴れた相手にカウンターの近距離立ち強Ⓟから中鉄山靠の連続技が入り、さらに追撃ができるオイシイ展開になるだろう。他に、さくらの近距離立ち強Ⓟ→波動掌など、色々と探してみよう。

強P投げを狙って、近距離強Pが出てカウンターを取れることがある。

普段つながらない連係でも、カウンターなら大ダメージを得られる連続技に。

カウンター確認

恭介の場合、立ち強Ⓚがカウンターヒットの場合に限りファイナルシンフォニーRemixが連続技になる。立ち強Ⓚはキャンセル（スーパーキャンセル）できる技ではないので、ノーキャンセルカウンターヒット確認ということになる。ノーキャンセルからのヒット確認は、かなり時間的余裕があるので、カウンターを確認することができれば大きな戦力に。自キャラでも、カウンター確認できる連係があるか探してみよう。

遠過ぎるとファイナルシンフォニーRemixが当たらないので、この距離から。

ノーキャンセルからのカウンターヒット確認で、ギリギリできるレベルか？

通常技のつなぎ

上で述べたように、カウンターだとのけぞり時間が延びる。ノーマルヒットではつなげるのが難しい連続技も、カウンターヒットなら簡単に連続技になる。ガードされると反撃確定の必殺技も、カウンターを利用してヒット確認から確実に出せる。ロレントの場合、立ち弱Ⓟ×nで相手を固めるのが常套手段。立ち弱Ⓟの後しゃがみ中Ⓚを出し切り、立ち弱Ⓟがカウンターなら、しゃがみ中Ⓚにキャンセルをしよう。

カウンターのマークはこの高さ。意識しながら戦えば、多少わかりやすい。

ヒット確認ができれば、反撃確定のパトリオットサークルも安心して使える。

ゲー事典 **カウンターの影響**：ダメージが1.2倍されるカウンター。当然みんなそこに注目していると思うが、キャラによっては対戦にあまり影響しない。その理由としては、大ダメージ技のスーパーコンボに意外と多段技が多いからだ。ハルロクのレッドインパクトなどのように、2ヒットの技で最初のダメージが小さく、2発目のダメージが大きいと影響は小さくなる

システムの裏を突く戦術

ダウン回避を狙え!

反射的に入力してしまいがちなダウン回避だが、狙われるスキは十分ある。危険なポイントと、自キャラでの狙い目を把握しよう。

Text：戸塚先生&RED

ダウン回避の基礎知識

ダウン回避をするメリットは、相手に起き攻めをしにくくするため、と考えている人が多いことだろう。間違いではないが、ダウン回避には終わり際にスキがあるので確定の攻撃を受ける場合があり、正しい行動ともいえないのだ。

まず、ダウン回避の仕組みはどうなっているのか？　相手の攻撃を受け、ダウンしてからダウン回避を受け付ける時間は、技をくらって着地する1フレーム前から着地後の5フレームまで、計6フレーム。入力を受け付けた後、16フレーム目まで無敵時間があり、17フレーム目から23フレーム目まで（計7フレーム間）がスキになる。

画面端でダウンを奪われると、相手との距離が離れず、ダウン回避をするのはかなり危険だ。また、ダウン回避をして相手より先に動ける状況は、ほとんど無い。

攻める側は、ダウン回避を取れば攻撃がヒットし、取らなければそのまま起き攻めに移行できるという状況がかなりある。このページからは攻撃側の視点から見てこう。

起き攻め側のタイミンクをすらすために使いたいか、闇雲に使っては危険だ。

攻める側も画面端を意識して、ダウン回避を取られたら連続技をたたき込んでやろう。

相手との距離が離れない画面端は特に注意が必要。まったく使わないのも一つの手だ。

ランを使ったパターン

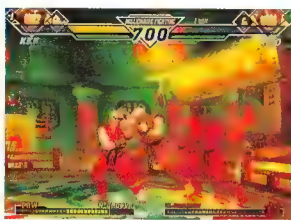
ランとダウン回避があるのはN、Kグルーヴのみ。Aグルーヴプレイヤーには悪しからず。

まずは、ダウンを奪った後、ランで間合いを詰めて通常技をヒットさせられる状況について解説していこう。

基本的には、技がヒットしたことを確認したら左の表の行動をしてしまおう。もし、ダウン回避をしてくれれば攻撃はヒットし、しなければ近距離で有利なタイミングで起き攻めにいける状況になるはずだ。

さらに、キャラによっては、キャンセルのできる通常技が間に合うので、大ダメージの連続技を狙えるぞ。

しかし、昇龍系の技を対空に使ったときは、ヒットした高さや間合いによって、相手との距離がまちまちなので、確定しない場合もある。そこは臨機応変に対応すること。また、足払いが先端でヒットしたときにも同様のことがいえるので注意が必要だ。

ダウン回避されないと、相手の近くで技を空振りすることになるので行動は迅速に。

決め打ちもいいか、暴れやバクチ対策にあえて手を出さないのもありだ。

キャラ名	ダウンさせる技	ランからの行動
リュウ、ケン	昇龍拳、しゃがみ強Ⓚ（※1）	しゃがみ弱Ⓚ
モリガン	弱or中シャドウブレイド	走り攻撃
豪鬼	弱or中豪昇龍拳	しゃがみ強Ⓚ
藤堂竜白	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ中Ⓚ
アテナ	サイコソード（地上）	しゃがみ弱Ⓚ
京	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ中Ⓟ
庵	鬼焼き、葵花×3	立ち強Ⓚ
テリー	中、強ライジングタックル（※2）	近距離立ち強Ⓟ
リョウ	虎砲	しゃがみ強Ⓚ
舞	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓚ
山崎	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓚ
ライテン	ライデンコンビネーション・ボディーブロー～ヘッドバッド	しゃがみ中Ⓚ
紅丸	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ中Ⓚ
ユリ	しゃがみ強Ⓚ	立ち強Ⓚ
キング	強Ⓟ投げorしゃがみ強Ⓚ	しゃがみ中Ⓚ

※1：先端ヒットだと不可能　※2：クリーンヒット時のみ可能

その他のパターン

損はしないが、見返りも単発の強攻撃程度。やらないよりはましか?

こちらも基本的に決め打ちでOKなパターン。しかし、山崎、サガット、響、ダルシムなどはダウン回避されないと、距離が離れて起き攻めしづらくなってしまう。一概には言えないが、ランで間合いを詰めたほうが効率的な場合もあるので、必ずしも表の通りに行動する必要は無い。

また、表にはないがダウン回避のタイミングに、ガードされてもスキの少ない超必殺技を重ねておくのも悪くない選択だ。ただ、無駄にゲージを使ってしまうことにもなるので、KグルーヴやSグルーヴでタイマーが切れそうなときに使っていくといいだろう。具体的な例を挙げると、舞の水鳥の舞、ベガのメガサイコクラッシャーなどはリスクも少なく決め打ちでOKだ。

キャラ名	ダウンさせる技	起き攻めの行動
恭介	投げ、幻影キック（地上）	しゃがみ強Ⓚ
春麗	しゃがみ強Ⓚ、➡+強Ⓚ	しゃがみ強Ⓚ
リュウ、ケン	昇龍拳（対空）（※3）	ジャンプ強Ⓚ
ダルシム	強Ⓟ投げ、しゃがみ強Ⓚ	立ち強Ⓟ
E.本田	弱or中スーパー百貫落とし	強百烈張り手（※4）
バルログ	しゃがみ強Ⓚ、スカーレットテラー	しゃがみ強Ⓚ
サガット	強Ⓟ投げ、しゃがみ強Ⓚ	強タイガーショット
ベガ	強Ⓟ投げ	しゃがみ強Ⓚ（※5）
響	強Ⓚ投げ	近寄りて斬る也
チャン	強Ⓚ投げ、➡+強Ⓟ	立ち強Ⓟ
キム	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓚ（※6）
山崎	しゃがみ強Ⓚ	蛇使い中段or下段
ナコルル	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓚ

※3：昇龍拳の当たり方による　※4：ダウン回避しないとケズリになる
※5：画面中央だと若干離れる　※6：密着ヒット時のみ

リュウ、ケンは対空で昇龍拳をヒットさせるチャンスが多いので、積極的に攻めよう。

ダルシムや響なとて近距離戦を望まない場合は、単発で安定してもいいだろう。

ゲー事典　タウン回避した側か有利になる技はある?：明らかにタウン側か有利になる技はナコルルのレラムツベかヒットしたときのみ。ヒットして最速てタウン回避を取ると、タウンした側か3～4フレームほど有利（最速で弱攻撃が間に合うくらい）という結果。後は、紅丸の真空片手駒をヒット後にキャンセルしなかった場合とか

突進技を使った両対応可能パターン

ここでは、ダウン回避のスキを突進技で狙うパターンを紹介。敵キャラの知識としても、目を通しておこう。

ここで紹介するのは、特定の技でダウンを奪った際、相手がダウン回避した場合はスキにヒットし、相手がダウン回避しなかった場合は密着で有利な状態になる(=起き攻めに移行できる)両対応パターン。画面中央、最速タイミングでのダウン回避、という条件で実行可能なものを取り上げてみた。

注意したいのは、最速でダウン回避されるとスキにヒットさせるのがシビアになるものもあること、ダウン回避されなかった場合にどの程度有利なのか、ということの2点。これらの条件が甘いものほど、実戦で使いやすく効果的なパターンといえる。こういった細かい点については、下にある各キャラの解説を参照してもらいたい。

また、相手との間合いが大きく離れてしまうケースでは、相手がダウン回避のないグルーヴであっても、起き攻めを仕掛けに行く手段として効果的だ(特にダッシュがステップのグルーヴで重宝する)。

キャミィの場合

基本コンボとなるしゃがみ弱Ⓚ×2発→スパイラルアローから、さらにスパイラルアローへの連係。しゃがみ強Ⓚ→中スパイラルアローも同様の両対応可能な連係パターンとなる。

弱攻撃2発からスパイラルアローがヒット! 両対応連係を狙え!

自キャラの硬直が解けると同時に、2発目のスパイラルアローを入力

ダウン回避をすると……

相手がダウン回避を取っていると、ちょうどスキに重なってヒット!

ダウン回避しないと……

タウン回避しない場合も、キャミィが先に動ける。起き攻めに移行。

ロレント　しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

先端ヒット時は次のしゃがみ強Ⓚがスカってしまい、相手がダウン回避した場合は不利な状況になる。逆に、ある程度近い間合いでしゃがみ強Ⓚを当てた場合は、少し歩いてからしゃがみ中Ⓚを入れることもできる。

先端ヒット時は2発目のしゃかみ強Ⓚが届かなくなる。距離確認は怠らないように。

ユン　しゃがみ弱Ⓚ×2→弱or中絶招歩法→弱絶招歩法

主力コンボであるしゃがみ弱Ⓚ×2発→弱or中絶招歩法からのパターン。単発使用で先端を当てた場合には、間合いが離れて届かない。かなりシビアだが、中絶招歩法からは、その場からのしゃがみ中Ⓚも入る。

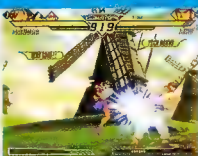
しゃかみ強Ⓚ→弱絶招歩法や、立ち強Ⓚ(先端不可)→強絶招歩法も可能だ。

マキ　強Ⓟ、強Ⓚ投げ→[illegible](中Ⓚ)

強Ⓟ投げなら、最速のダウン回避にも当てやすい。ただし、スライディングを出すのが遅れると、ダウン回避されなかった場合の有利時間が短いので注意。スライディンクを出さず、他の技で攻めるのもアリだ。

Ⓚ投けの場合、最速のタウン回避のスキにヒットさせるのはタイミンクがシビア。

さくら　強咲桜拳→弱春風連脚

一応、弱春風連脚が間に合うが、最速のダウン回避に当てるのはシビア。起き攻めに移行することはできなくなるが、ダウン回避のスキに攻撃を当てることを重視するなら、弱、中波動掌にするほうが実戦的だ。

弱春風連脚かスキに入るか、実戦的には弱、中の波動掌にするのがオススメだ。

バイソン　しゃがみ強Ⓚ→各種突進技

突進技は基本的に弱ダッシュグランドストレートを使うのがオススメ。ただし、一瞬待ってから出さないとスカってしまうので注意しよう。ダウン回避されなかった場合も、かなりバイソン有利になっている。

タッシュクランドストレートからも、同様のハターンで攻めることか可能た。

ブランカ　Ⓟ投げ→中ローリングアタック

簡単で非常に実戦的な連係。最速のダウン回避に対しても簡単にヒットさせることができ、相手がダウン回避しなかった場合は、密着で大幅にブランカ有利。エレクトリックサンダーを重ねる起き攻めが有効だ。

超実戦的なハターン。タウン回避してはいけない場面の典型例といえるだろう。

ルガール　ダークスマッシュ→弱ゴッドプレス

画面中央でダークスマッシュを当てたら、着地後すぐに弱ゴッドプレスを出せばOK。最速のダウン回避にも余裕でヒットする。ダウン回避されなかった場合の状況も良く、有利な状況から起き攻めに移行可能だ。

画面端でダークスマッシ 1ヒット時は、コッドプレスの入力タイミンクが難しい

テリー　しゃがみ強Ⓚ→強パーンナックル

ややシビアだが、先端ヒットからでもスキにヒットさせることは可能。ただし、相手がダウン回避しなかった場合の状況は悪い(良くてもわずかに有利程度)。余裕を持って起き攻めに移行することはできない。

Ⓟ投げ→強ハーンナックルも可能だか、最速でタウン回避されるとほぼ入らない

京　しゃがみ強Ⓚ→中琴月 陽

しゃがみ強Ⓚの先端ヒット時は、最速でダウン回避されるとほぼ間に合わない。七瀬からも同様の攻めが可能で、こちらは最速でダウン回避されても余裕でスキにヒットする。実戦は七瀬から狙っていくのが有力か。

ダウン回避しない場合も、かなり京が有利になる。余裕で起き攻めに移行可能だ。

ジョー　しゃがみ強Ⓚ→弱スラッシュキック

しゃがみ強Ⓚの先端ヒットからでも、最速タウン回避のスキに余裕でヒット。ダウン回避されなかった場合も、一応、ジョー有利な状況となる。ある程度近い間合いなら、しゃかみ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚでもいい。

タイガーキックから狙っていくことも可能たが、状況は当り方により変わる。

キング　強Ⓟ投げ→強トルネードキック

最速のダウン回避のスキにヒットさせるには、超シビアなタイミングが必要。この距離で強トルネードキックをガードされても、リスクはないが……。ダウン回避されなかった場合は、密着でキング有利となる。

失敗するとタウン回避からのリバーサル、という危険性も。狙う価値は薄いか?

バイス　ディーサイドスレイヤー→強メイヘム

これも優れたパターン。最速のダウン回避にも余裕で強メイヘムがヒットし、ダウン回避されなかった場合も、密着でバイスが大幅に有利な状況になる。当然、メイヘム→ティーサイドスレイヤーからも狙えるぞ。

この状況から安定した起き攻めに行けるというだけでも、十分価値があるだろう。

ロックの両対応可能連係：前号で少し触れたか、今回もフォローしておこう。ロックの場合は、しゃがみ強Ⓚ、中or強ライシンクタックル→中ハードエッジで両対応可能となる。ライジンクタックルは、中or強の地上てのフルヒットからなら、中ハードエッシで確実にタウン回避のスキに当てることができる。カス当りした時は安定しないので止めておこう。

人気グルーヴを徹底研究

Nグルーヴを極める

安定グルーヴかと思いきや、キャラや使い方によっては、超攻撃的グルーヴになる。細かいネタと併せて紹介していこう。

Text：戸塚先生

特徴を再確認

ここでは、今までのおさらいをしながら、Nグルーヴとはどのような特徴があるのかを解説していこう。

まず、サブシステムが豊富で、すべてのグルーヴの中でも飛び抜けたバランスの良さだ。特に攻撃面では走りや小ジャンプがあり、パワーゲージをストック可能で、任意のタイミングで放出できるためで、非常にアグレッシヴに動くことができる。しかも、回り込みやダウン回避などがあるので、防御面もかなり優秀。

このように大きな弱点が見当たらないので、Nグルーヴに合っていないキャラはほとんどいないと思われる。そのおかげで、どんなメンバーでチームを組んでも、失敗は少ないはずだ。それもメリットの一つといえるだろう。

あえて弱点を挙げるとすれば、ゲージを使ってパワーMAX発動しなければLv3のスーパーコンボが出せないこと、パワーMAX継続時間があまり長くなく、さらにその間はゲージがたまらない点。その程度でしかない。

また、オリコンやブロッキングのような難しい技術が必要なメインシステムがないので、始めたばかりのプレイヤーにもオススメできる。

しかし、上級者には安易過ぎるグルーヴか、とは言い切れない。後述する走りや小ジャンプからの攻撃、それに合わせたチーム編成など、かなり奥の深いグルーヴだ。

Nグルーヴを使うのであればガードキャンセル移動を使いこなしたいところだ

先鋒に重量級キャラを配置するのは、ゲージがたまらないので展開が厳しいだろう。

各グルーヴの現状

発売当初から、現在にかけて多く使われているグルーヴは、ご存知の通りCグルーヴとNグルーヴだ。ようやく最近は両グルーヴ共に対戦の方針が固まりつつある。

Cグルーヴは空中ガードを盾にして、じっくり攻めていくスタイルが主流。それとは対照的に、Nグルーヴは近距離戦を挑み、走り攻撃で相手を固めるなどして攻撃的に使われている。

この二大グルーヴに対して、Aグルーヴがオリジナルコンボの爆発力を盾にぶつかっているというのが現状であろう。

小ジャンプ攻撃は空中ガードに弱いので、Cグルーヴ相手では攻め方に工夫が必要だ。

Nのサブシステムって？

- ●走り
- ●小ジャンプ
- ●回り込み
- ●ダウン回避
- ●ガードキャンセル移動
- ●ガードキャンセル攻撃
- ●パワーマックス発動時：攻撃力1.2倍
- ●パワーマックス継続時間：150カウント

ガードキャンセル移動を分析する

ガードしても反撃できないスーパーコンボや連係にうまくガードキャンセル移動を使えば、反撃が確定する状況が実は多い。的確に使いこなして、他グルーヴとの差を付けていこう。

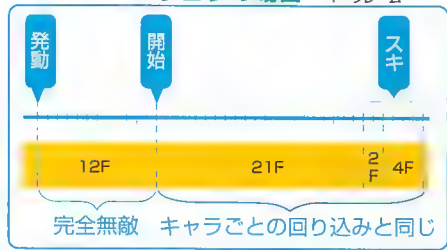
数値で説明すると、ガードしてから13フレーム間入力受付時間が存在する。さらに、入力してから無敵の硬直時間が12フレーム間あり、その後に回り込みを始める、という仕組みだ。そこからは通常の回り込みと同じ行動なので、無敵時間や終り際のスキなどは各キャラごとに異なっているぞ。また、後方へガードキャンセル移動した場合は、入力後13フレーム後にバックステップを始め、そこから10フレーム後（全キャラ一律）にくらい判定が発生する。移動距離や全体フレーム数などはバックステップと同じだ。

入力は、連続ガードの技ならガードした後に弱Ⓟ弱Ⓚ連打でOKだ。単発の技でも受付時間が長いので、ガードを確認してから入力しよう。また、しゃがみ状態からはコマンドを受け付けないので注意すること。

連続ガードの技は初段をガードしてから落ち着いてコマンド入力をしよう。

こんな状況でガードしながら入力してしまうと大変な状況になるので注意が必要だ。

リュウの場合　F=フレーム

発動	開始		スキ
12F	21F	2F	4F
完全無敵	キャラごとの回り込みと同じ		

パワーMAX発動の仕組み

NグルーヴでパワーMAX発動（以下発動）する際にスキが生じることは周知の事実。では、発動はどんなメカニズムになっているのだろうか？

まず、ボタンを入力してから発動するまでに7フレームかかる。その間はすべての攻撃に対して無防備になっており、攻撃を受けると発動は成立しない。入力してから7フレーム目に体が黄色に光り発動が成立、その後9フレームの間スキが継続する。つまり完全な無防備状態が入力してから16フレーム間ある。実戦ではこの程度のスキなら、よほど近距離で発動しない限り大きな攻撃を受けることは少ない。また、何もしないで居ると発動モーションは続き、さらに9フレーム経ってから終了する。ちなみに、入力してから発動成立までの6フレーム間に攻撃を受けてもゲージは消費しないぞ。

発動に、レバーの方向は関係無いので、ためを作りながら発動することも可能。さらに、走り中に入力するとすぐにその場で発動できる。ガードクラッシュさせたときに、相手との距離が離れてしまっても、走りで近寄りつつ発動して攻撃が間に合うケースも多々ある。

また、発動の硬直時間中に二回転のコマンド投げを入力すれば、ジャンプすることなく投げることが可能だ。見返りが大きいので、ガードクラッシュ時や起き攻めなどに狙っていこう。

ゲージのストックが3個あるときは、適当に発動してプレッシャーをかけるのもアリだ。

F=フレーム

入力	発動	行動可能	発動モーション終了
6F	9F	9F	
発動のスキ			

ゲー事典　ガードキャンセル移動の補足：前方に使うと普通の回り込みよりも数ドットほど移動距離が短くなる。実戦では気にする必要は無いが、相手の後ろに回りたいときに若干影響がありそうだ。以前にガードキャンセル移動中は完全無敵とお伝えしたが、実際は回り込みと同じ性能なのでしっかり投げられてしまう。ここに訂正しよう。

Nグルーヴ向きのキャラって？

Nグルーヴの強さは、備えているシステムが攻めに特化できるところにある。下のカコミで解説している戦術はその例の一つだ。

では、Nグルーヴ向きキャラの条件は、以下のポイントに注目するといいだろう。

●走りの性能……走りの初速が速いほど相手を固めやすい。

●通常技の性能……発生が早く、ガードされても有利なものがいい。リーチが短くとも走りによりカバーできる(リュウのしゃがみ中Ⓟなど)。

●ジャンプ攻撃の性能……ジャンプ強攻撃で、斜め下に判定が強いものが理想的。(バルログのジャンプ強Ⓚなど)。

●必殺技の性能……小ジャンプの着地に使う。スキのフォローや連続技用。無敵技や移動技などがいい(昇龍拳、サプライズバックなど)。

●スーパーコンボの性能……小ジャンプ攻撃からヒット確認して使う。初段の攻撃判定が下段なら小ジャンプ攻撃との二択にも使える(タイガーレイド、春一番など)。

また、ためを必要とするバイソンやガイルなどは、この戦術は全く機能してくれないので注意しよう。

勝ちにこだわるなら、この条件を満たしているキャラをチームに入れて、戦術を徹底してはいかがだろうか。

トップクラスの性能を持つリュウのしゃがみ中Ⓟ。これより優れた技はほとんど無い。

通常技が強いキャラは、走り使い、ガードクラッシュを狙う戦法が非常に強力だ。

小ジャンプ攻撃は下方向に判定がある技がないと、なかなか機能してくれない。

Nグルーヴへの対応策

●走りからの攻撃に対して

走ってくる相手にリーチのあるけん制技を出して、動きを止めることが基本になる。近距離であれば発生の早い弱攻撃でもOKだ。

逆に、Nグルーヴ側は小ジャンプ攻撃の頻度を増やしていくと効果的。相手のけん制の出掛かりや戻りを狙っていくといいだろう。

また、ガードクラッシュゲージに余裕があるときは、無理をして割り込まずに相手との距離を取ることを優先しよう。しかし、画面端に近い場合やガードクラッシュゲージが点滅しているときなどは、ある程度の暴れや割り込みも必要不可欠になる。

●小ジャンプ攻撃に対して

自分も垂直ジャンプ攻撃で追い払うか、しゃがみ強Ⓟなどの打点の高い技を置いておき相打ちを狙っていきたい。

小ジャンプ攻撃に集中していると、どうしても走りへの対処が遅れてしまう。そこで、攻める側は距離を詰めて、走りからの攻撃に意識を切り替えよう。

もし、Cグルーヴならば空中ガードで対応するのが有効だ。かなり高い位置で小ジャンプ攻撃をガードしない限り、着地後はこちらが有利になっている。要所で使っていけば、簡単に飛び込まれる回数は減るだろう。

また、安易な回り込みや避けは対応されやすい。ここぞというとき以外は、なるべく使わない方が賢明だ。

思い切った割り込みも必要　ガードクラッシュしそうなときは、迷っている暇は無い。

Cグルーヴの空中ガードは強力だ。よほど高い打点でない限り、小ジャンプ側が不利。

小ジャンプ攻撃ヒット確認

ヒット確認をして、スーパーコンボにつなごう。

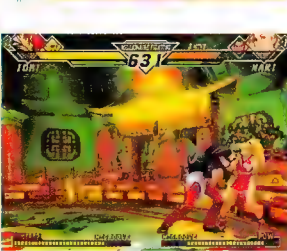
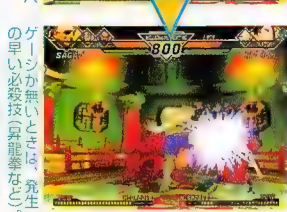
ゲージが無いときは、発生の早い必殺技(昇龍拳など)。

スカしコマンド投げやスカし下段攻撃も使い、ガンガン攻め込んでいこう

小ジャンプ攻撃を走りからの攻撃と絡めて使えば、さらに厳しいラッシュになる。

小ジャンプから攻撃を出すと着地に6フレームの硬直があること、その硬直(最初の1フレーム以外)を必殺技やスーパーコンボでキャンセルできることは以前にお伝えした通り。小ジャンプ攻撃をヒット確認して、スーパーコンボや必殺技を狙おう。もし、小ジャンプ攻撃が高い位置でヒットしても、Lv3のスーパーコンボなら余裕でつながる。

ここで注目してほしいのが、小ジャンプ攻撃がガードされた場合。その小ジャンプ攻撃が「強攻撃」なら、高めにガードさせてもかなり有利。主導権はこちらにあるので、攻めの手を休めないように。ヒット時は連続技、ガード時はランを絡めたラッシュ、ということができるようになると、格段に強くなれるぞ。

また、走りから小ジャンプも、ランを活かすために覚えておきたい。走りの後にニュートラルに戻し、ハイジャンプのコマンドを入れよう。

走りからのラッシュでガードクラッシュを狙え！

ガードさせれば有利になる通常技は、多くのキャラにある。それを走りから使い、ラッシュをかけてガードクラッシュを引き起こし、パワーMAX発動からスーパーコンボをたたき込むことがこの戦術のコンセプトだ。

走りからのラッシュでガードクラッシュゲージを削るのはS、Kグルーヴでもできるが、その二つのグルーヴは、任意のタイミングでLv3スーパーコンボを出せない。せっかくガードクラッシュを起こしても、大したダメージを与えられないことが多かったりする。それを踏まえると、この戦術を最大に活かせるのはNグルーヴのみだろう。

さらに、走りからの攻撃に投げを絡めてダメージを奪うことも有効な戦術だ。通常投げはもちろん、コマンド投げのあるキャラは、走りからスムーズに投げることができるので多用していきたい。

ちなみに、ガードクラッシュの行動不能時間は60フレーム。パワーMAX発動からのLv3スーパーコンボを入れるのもいいが、スキの少ない技でクラッシュさせた場合は小ジャンプ攻撃からの必殺技でもいい。ゲージが一つしかないときや温存したいときに使えるぞ。また、Cグルーヴのみだが、空中でガードクラッシュを起こすと、着地するまでの時間と着地してから60フレームの行動不能時間が生じる。Cグルーヴを相手にするときは忘れずに。

この一連の動作ができるのはNグルーヴのみだ。S、Kグルーヴでは意図的にやりづらい。

そして、パワーMAX発動をして、Lv3のスーパーコンボをたたき込むのだ。

首尾よくガードクラッシュさせたら、攻撃の当たる距離にまで接近しよう。

ゲー事典 **Nグルーヴと投げキャラの相性は？**：小ジャンプ攻撃後の硬直の事を知っている相手にコマンド投げはなかなか有効だ。小ジャンプから弱Kを高い位置で出して、ガードさせないでコマンド投げをしてみたり、ガードさせた後通常技で暴れる相手を投げたりと、ちょっとハメくさいこともできるのでいい感じだ。ゲージ不足が最大の課題か？

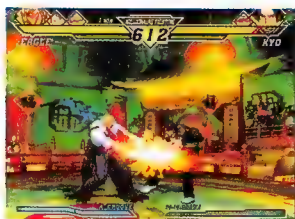
Aグルーヴプレーヤー必見!!

オリジナルコンボ最前線 Vol.3

キャラ限定や特殊な運びパターンなど、複雑化するオリジナルコンボ。連続技ごとのタイミングを覚えて、実戦投入してほしい。

Text：MVP&OYZ

実戦でのオリジナルコンボ

今まで、オリジナルコンボ最前線で紹介してきた連続技は、自分が端に追い詰められた状態からでも当てられる最大ダメージの連続技、というコンセプトを元にしたものだ（画面端限定などの要素がある場合は表記した）。実戦では多少ダメージが落ちてしまうが、発動後の初段は発生の早い弱攻撃から始めるなどして、確実性を高めよう。また、間合いが離れている場合にも始めの方に入れる強攻撃の数を減らして、臨機応変に対処してほしい。

遠い所の発動は、総合ダメージが低くなる傾向にある。その距離での最大ダメージを。

さて今回は、成功率の高い対空発動と追撃発動について着目した。まずは、対空発動。これは空中ブロッキングやジャストディフェンスのないグルーヴには、安心して使える。ただし、地上発動に比べて、ダメージが比較的低い傾向にある。自分のキャラが強力な対空発動を持っているのなら、長所を活かして率先して狙っていこう。

相手グルーヴによっては確定。対空発動が強い場合は常に跳び込みを意識しておこう。

次に、追撃発動について。初段を当てる状況がほかの発動パターンに比べて、パターン化されているこの連続技は確実性が高い。オリジナルコンボの性質上、多段始動の追撃発動はダメージが低いが、単発からの追撃や、画面端時は、十分狙う価値がある。

PorKグルーヴには？

特殊なこれら二つのグルーヴには、有効な発動パターンが変わってくるので覚えておこう。対空発動の場合は、発動後の初段を空中ブロッキングorジャストディフェンスされて、タイミングがズレてしまう。致命的なミスになる場合もあるので過信は禁物だ。

その一方で、地上発動の場合は、オリジナルコンボの天敵ともいえるガードキャンセル攻撃or移動に邪魔されないので、強引に発動できる。例えば、京のオリジナルコンボ：{中鬼焼き→(↘+強Ⓚ)}×6～などはガードされてしまったら、最初の{中鬼焼き→(↘+強Ⓚ)}の部分をオリジナルコンボ中繰り返せば、一回の発動で確実にガードクラッシュさせられるぞ。相手グルーヴによって、発動パターンの頻度を変えることができれば、大きな戦力となるぞ。

ガードされた場合は、クラッシュ狙いかケズリ狙いに方針変更しよう。

PorKグルーヴ相手には地上発動を多めに。ガードされてもリスクが無いキャラもいる。

ORIGINAL COMBO COLLECTION！

日々進化を遂げるオリジナルコンボ。前回掲載できなかった分に加え、即戦力になる対空発動や追撃発動などを中心に紹介しよう。

ここでは、より実用度の高いオリジナルコンボを選定。発動パターンは前号と同様、対空、対地（初段が届く距離で近、遠の2種類に分類）、追撃の3大要素に分け、さらに画面端限定の条件を表記した（表記は欄外参照）。ぜひ、完成されたオリジナルコンボを試して欲しい。

サガット

ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強タイガーアッパーカット→（発動）{中タイガーアッパーカット→近距離立ち強Ⓟ}→強タイガーアッパーカット×3→タイガーキャノン

ダメージ	8578
タイプ	C・端

人気キャラのオリジナルコンボ。「Aグルーヴが無い」という話しもあるが、もし選択した場合は狙ってみるといいだろう。難度は低めだ。

ベガ

ジャンプ中Ⓟ×2→（大ジャンプ発動）ジャンプ強Ⓚ×3→大ジャンプ強Ⓚ×3→中サイコバニッシュ×10→ニープレスナイトメア

ダメージ	9768
タイプ	C

空対空でジャンプ中Ⓟを当てたときの連続技。2発目のジャンプ中Ⓟをかなり遅めに当てると、大ジャンプ発動からの拾いが楽になる。

ベガ

立ち弱Ⓚ×3→中ダブルニープレス→（発動）遠距離立ち弱Ⓟ→強ダブルニープレス→立ち強Ⓚ→強ダブルニープレス→中サイコバニッシュ×12→ニープレスナイトメア

ダメージ	9392
タイプ	C

画面中央からの追撃連続技。相手を画面端へ運ぶための強ダブルニープレスは、2ヒットさせないようにあまり引きつけないのがポイントだ。

ベガ

デビルリバース→（発動）{近距離立ち強Ⓟ×2}×2→中サイコバニッシュ×10→ニープレスナイトメア

ダメージ	10180
タイプ	C・端

デビルリバースの微妙な硬直時間を覚えるのがカギ。デビルリバースが先端ヒットだと拾えないので、当て方をしっかり覚えたい。

さくら

強波動掌→（発動）中咲桜拳×6→真空波動拳

ダメージ	5816
タイプ	C・端

近距離立ち強Ⓟからの連係で使いやすい強波動拳からの追撃。強波動掌の硬直を覚えれば比較的楽に拾っていけるが、ややダメージが低い。

豪鬼

強竜巻斬空脚（3HIT）→（発動）{近距離立ち強Ⓟ×2→強竜巻斬空脚}×2→近距離立ち強Ⓟ→強灼熱豪波動×3→滅殺豪波動

ダメージ	5836
タイプ	C

画面中央で強竜巻斬空脚を決めた場合、端に到着したら強灼熱波動拳×nで段数を稼げば、ダメージUPになることも覚えておこう。

イーグル

（発動）強マンチェスターブラック→{しゃがみ強Ⓟ→強リバプールホワイト}×4→中カンタベリーブルー×3→マンチェスターゴールド

ダメージ	6028
タイプ	A・B（近）

{しゃがみ強Ⓟ→強リバプールホワイト}のつなぎは最速を心掛けよう。最後のマンチェスターゴールドは、落下を待って3HITさせることも重要。

リュウ

ジャンプ弱Ⓚ→強空中竜巻旋風脚→（発動）{強昇龍拳→➡+中Ⓚ}×6→{強昇龍拳→近距離立ち強Ⓟ}→真空波動拳

ダメージ	7256
タイプ	C・端

画面端での追撃連続技。リュウの場合、弱昇龍拳の性能が悪いので、跳び込みから狙う実戦的なものは空中竜巻旋風脚になる。

ケン

弱昇龍拳→（発動）しゃがみ強Ⓟ→（回り込み）→{弱昇龍拳→弱前転}×6→{弱昇龍拳→近距離立ち弱Ⓟ}→神龍拳

ダメージ	8308
タイプ	A・C・端

対空で弱昇龍拳を当てた場合に可能な強力連続技。弱昇龍拳の硬直が切れると同時に発動し、少し前進してしゃがみ強Ⓟを当てていこう。

ブランカ

強エレクトリックサンダー→（発動）しゃがみ強Ⓟ→強エレクトリックサンダー×7→立ち弱Ⓟ→大ジャンプ強Ⓟ×3→グランドシェイブローリング

ダメージ	8592
タイプ	C・端

起き攻めで使う強エレクトリックサンダーからの連続技。強エレクトリックサンダーはボタンを連打しないでおくと発動が楽になるぞ。

ゲー事典

連続技内容の表記：{}内…相手に当てない技　【】内…繰り返しやジャンプなどでワンセットの部分　（発動）…発動ポイント　（終了）…オリジナルコンボ終了ポイント

タイプの表記：A…対空発動　B（近）…近距離対地発動　B（遠）…遠距離対地発動　C…追撃発動　端…画面端限定

ORIGINAL COMBO PIC UP！ 京

Aグルーヴの筆頭である京。その多彩かつ強力な連続技を見ていこう

普通はダウン状態の相手に追撃判定は無いが、荒咬みの追加入力である砌穿ちは何とダウン状態にヒットする。しかもその後足払いで追撃できるので連続技が大発展！

また、②の連続技はしゃがみ強Ⓟのところでゲージが無くなるが、うまくいくと発動中のキャンセル効果を得つつ、通常状態のダメージになる。タイミングは非常にシビアだが、成功すると気絶値が入るのでかなりお得だ。

しゃがみ強Ⓟキャンセルで荒咬みを出していくとちょうど砌穿ちのみがヒット！

連続技①		
ダメージ	6056	しゃがみ弱Ⓚ×2→弱七拾五式 改→（発動）{中鬼焼き→（↘＋強Ⓚ）}×3→中鬼焼き→（しゃがみ弱Ⓟ）→近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→（中荒咬み→八錆）→砌穿ち→↘＋強Ⓚ×2→無式
タイプ	C	

連続技②		
ダメージ	8713	（発動）{中鬼焼き→（↘＋強Ⓚ）}×4→中鬼焼き→（しゃがみ弱Ⓟ）→近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→（中荒咬み→八錆）→砌穿ち→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強七拾五式 改→強朧車
タイプ	A・B	

気絶連続技!!

しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→中七拾五式 改とつなぎ、その後に中朧車をやや高めで当てる。この時点で画面端なら、発動して2の連続技で拾えば気絶だ。跳び込みから狙えば、最初の近距離立ち強Ⓚの難しいつなぎをせずに済むので簡単、簡単。

ORIGINAL COMBO PIC UP！ マキ&響

何にでも例外は付きもの、実戦でも使える特殊なオリジナルコンボをここに紹介しよう。

Ⓚ投げ後、画面中央でも狙える響だが、難度が低くダメージの高い画面端で狙いたい。

響（画面中央）

強Ⓚ投げ→（発動）→弱遠間にて斬る也→中近寄りて斬る也×4→近距離立ち強Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓚ）→ {ジャンプ強Ⓟ×4}×2→近距離立ち強Ⓟ→発勝する神気也

ダメージ	6712
タイプ	C

発動してから投げる場合は、難度、ダメージ共に下がる。{ジャンプ強Ⓟ×4}を1セット減らして調節すれば、時間が無駄にならない。

響（端）

強Ⓚ投げ→（発動）→しゃがみ強Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓚ）→{ジャンプ強Ⓟ×4}×4→発勝する神気也

ダメージ	6912
タイプ	C

画面端限定連続技。難度もそれほど高くないので、率先して狙っていこう。発動から投げる場合は、{ジャンプ強Ⓟ×4}を1セット省略する。

マキ（端）

強Ⓟ投げ→（発動）→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→（しゃがみ弱Ⓟ）→{大ジャンプ強Ⓟ×3}×4→{ジャンプ強Ⓟ×2}→空中戯天狗

ダメージ	7300
タイプ	C

発動は相手が地面に着くギリギリで。次のしゃがみ弱Ⓟは最速を心掛ける。発動から投げるときは、{ジャンプ強Ⓟ×3}を1セット省く。

リョウ		
ダメージ	8304	しゃがみ強Ⓟ→強極限流連舞拳→（発動）強虎咆→（しゃがみ中Ⓚ）→強虎咆→しゃがみ強Ⓟ→強暫烈拳×2→龍虎乱舞
タイプ	C・端	端で決める高威力追撃コンボ。各技のつなぎ早めにしないと、最後の龍虎乱舞が間に合わない。発動をギリギリまで引き付けるのがポイント。

リョウ		
ダメージ	6560	弱虎咆→（発動）{中暫烈拳→中虎咆}×2→中暫烈拳→龍虎乱舞
タイプ	A・C	発動後の暫烈拳が難しいので、弱虎咆はなるべく高目に。後は強暫烈拳の最後に速攻でキャンセルをかけて中虎咆を当てるのがポイント。

リョウ		
ダメージ	7520	しゃがみ強Ⓟ→極限流連舞拳→ハイジャンプキャンセル→（空中発動）→ジャンプ弱Ⓚ→強暫烈拳→強猛虎雷神刹→しゃがみ強Ⓟ→強暫烈拳→龍虎乱舞
タイプ	C	画面中央からでも決められる追撃発動の連続技で、ダメージも高め。強暫烈拳の後の強猛虎雷神刹が難しい。最速のキャンセルを心掛けよう

ライデン		
ダメージ	8528	近距離立ち中Ⓟ→強ライデンコンビネーション・ボディブロー→ヘッドバット→（発動）近距離立ち中Ⓚ→中ジャイアントボム×2→強ジャイアントボム×2→しゃがみ強Ⓟ×3→ファイアーブレス
タイプ	C	画面端限定の追撃連続技。発動から初段までがかなり余裕があるので落ち着いて。2段技のしゃがみ強Ⓟは、しっかり引き付けてから2HIT当てる。

バイス		
ダメージ	6864	しゃがみ弱Ⓚ×3→強メイヘム→（発動）しゃがみ強Ⓟ×2→強アウトレイジ×7
タイプ	C・端	基本連続技からの追撃。スーパーコンボを入れていないのにこの威力は驚異的だが、いかんせん強アウトレイジの決め方が難しすぎる……。

紅丸		
ダメージ	5980	（発動）弱雷靭拳・対空→立ち弱Ⓚ（空振り）→大ジャンプ強Ⓟ×2→大ジャンプ{強Ⓟ→中Ⓟ}→大ジャンプ強Ⓟ×4→大ジャンプ弱Ⓟ×4→雷光拳
タイプ	A	画面中央からスタートの場合は、ジャンプ強Ⓟだけで運びダメージUPを。最後の雷光拳は発生が遅いので、少し早めに出してしっかり5HITさせよう。

チャン		
ダメージ	5020	（発動）大破壊投げ→立ち中Ⓟ→強竜巻疾風斬→{垂直ジャンプ弱Ⓟ×3}×2→鉄球大暴走
タイプ	B・端	画面端に追い込んだ際は問答無用でこれを狙うといい。発動後の大破壊投げは、ジャンプで回避できないので異常に強力といえよう。

チャン		
ダメージ	6848	竜巻疾風斬→（発動）{ジャンプ強Ⓟ×2}→しゃがみ強Ⓟ×2→強竜巻疾風斬→{垂直ジャンプ弱Ⓟ×3}×3→鉄球大暴走
タイプ	C・端	画面端近くで竜巻疾風斬を決めた際は、相手の落下を少し待ってから発動していこう。前ジャンプで接近した後は今までと大差ない。

チャン		
ダメージ	8616	強疾走飛翔斬→（発動）{しゃがみ強Ⓟ×2}×3→強竜巻疾風斬→{垂直ジャンプ弱Ⓟ×3}×2→鉄球大暴走
タイプ	C・端	画面端で疾走飛翔斬を決めれば、ヒット数が少ないので高威力の追撃連続技が狙える。しゃがみ弱Ⓟから疾走飛翔斬を使ってみてもらいたい。

アテナ		
ダメージ	7368	サイキックスルー→（発動）近距離立ち強Ⓟ→大ジャンプ{強Ⓚ×2→中Ⓚ}→大ジャンプ強Ⓟ×3→強サイコソード×3→シャイニングクリスタルビット
タイプ	A・端	画面中央でサイキックスルーを決めたら、少し歩いてから発動しよう。近距離立ち強Ⓟはしゃがみ弱Ⓟで硬直を無くすと楽になるぞ。

アテナ		
ダメージ	6016	（発動）弱サイコソード→大ジャンプ{弱Ⓟ→強Ⓚ→中Ⓚ}→大ジャンプ強Ⓟ×3→強サイコソード×2→弱サイコソード→シャイニングクリスタルビット
タイプ	A	待望の対空オリジナルコンボ。シャイニングクリスタルビットのコマンド入力を考えると、この連続技の偉大さが身にしみてわかるはず。

テリー		
ダメージ	6779	中ライジングタックル→（発動）しゃがみ強Ⓚ→強ライジングタックル×4→中ライジングタックル→パワーゲイザー
タイプ	A・B(近)・C	ライジングタックルからの追撃は、バーンナックルよりもこれの方が正解。最初の強ライジングタックルは発動後の入力がカギになる。

連続技考察： 写真の気絶連続技の後は、コンボ補正により気絶後の連続技ダメージが低い。よって、強七拾五式 改の後を近距離立ち強Ⓚ→弱R.E.D Kickにして一度ヒット数を切り、補正をリセットさせつつ二択を迫ろう。R.E.D Kickがヒットすれば気絶し、そこからのコンボで即死に近いダメージが見込めるぞ。また、砌穿ちは画面端ならダウン回避にもヒットする。

今回のお題：反撃について

ガード後の反撃率は、プレイヤーの実力を示すバロメーター。その理論と実践にまつわるさまざまな疑問を、ここで学習しておこう。

Text：善之字元師

Q スーパーコンボって、意外に発生が遅いってホント？

A はい、最速クラスの通常技と比べると、確かに遅い傾向にあります。まずは下の図を見てみましょう。これは、スーパーコンボの入力が完成してから、攻撃判定が発生するまでをグラフにしたもので、上が「出した側」、下が「出された側」の状態を示しています。

注目していただきたいのは、コマンド入力の完成後、画面の暗転までに、3フレームの「予備モーション」があることです。この間、出した側は行動不能（一応、無敵ではある）ですが、出された側は自由に行動できます。つまり最速のスーパーコンボでも、予備モーションを足すと発生は4フレーム以上。本作には発生3フレームの通常技もありますから、キャラによっては弱攻撃の方が早い可能性があるのです。

ただし、だからといってスーパーコンボが反撃に使えないわけではありません。確かに理論上、最速クラスの通常技でのみ反撃できるようなポイントもありますが、それはごく一部。実際には、発生が4フレーム程度のスーパーコンボ（それも突進系が理想）が最も反撃に適した技ということになるでしょう。

出した側は停止しているが、出された側は動ける状態。

画面が暗くなり、両者とも動けない時間が0.5秒ほど続く。

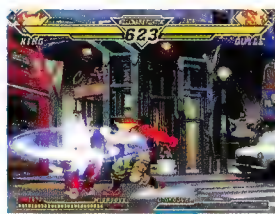
画面が明るくなると、出した側のほうが先に動き始める。

攻撃がヒット。出された側が動けない内に当たることも。

Q そもそもフレームって何？

A 他のゲームの記事にもよく登場する用語ですので、覚えておいて損はないでしょう。簡単に説明すると、フレームとはゲームの画面が1回描き替えられるまでに要する時間のことで、1フレームは1/60秒であるものがほとんどです。ゲームの攻略記事では、技の攻撃判定が発生するまでの時間を示す単位としてよく用いられます。

Q ガードしてもスキがない技はどう対処したらいい？

A 前号の記事でも紹介したように、スーパーコンボや必殺技の中には、ガードしてもほとんどスキがなかったり、攻撃を出した側が先に動けてしまうものまであります。特に厄介なのがガイルのソニックハリケーンなど、攻撃判定が長時間持続するタイプで、これらにはガードキャンセル攻撃ですら相打ちになることも珍しくありません。そこで注目したいのがガードキャンセル移動（Nグルーヴのみ）です。ガードキャンセル移動で相手の背後までまわってしまえば、まだ攻撃中の相手に反撃することも不可能ではありません。下の表に、ガードキャンセル移動を使えば反撃できる技の例を挙げておきましたので、ぜひ参考にしてください。

反撃不能といわれるソニックハリケーンも、ガードキャンセル移動を使えば……。

なんと背後から反撃できる。Nグルーヴのユーザーは研究の余地あり、ですぞ！

ガードキャンセル移動で反撃できる技の例

キャラ名	技名
マキ	挙コ
イーグル	ユニオンジャックプラチナム
春麗	気功掌
ガイル	ソニックハリケーン
ダルシム	ヨガストリーム
さくら	春一番
覇王丸	遠距離立ち強Ⓟ
藤堂竜白	超重ね当て
ロック	レイジングストーム
テリー	Lv2～3バスターウルフ
舞	水鳥の舞
ギース	レイジングストーム
山崎	強裁きの匕首

Q 通常技を使った反撃が難しいのはなぜ？

A カプコン系の格闘ゲームでは、必殺技のコマンド入力を容易にするために、ボタンを押したときだけでなく、離したときにもコマンドが成立するようになっています。そして、この救済措置は通常技には適用されません。では、例えば4フレームのスキ（厳密には硬直差）がある技をガードしたとき、発生4フレームの通常技と必殺技ではどちらが楽に反撃できるでしょう？　答は簡単ですね。ボタン入力の容易な、必殺技の方が楽なのです。

スキの大きい技なら、通常技でも反撃できるか……。

リバーサル級のタイミングが必要なら、必殺技で。

Q ジャンプの着地ってスキがあるの？

A ジャンプの着地にスキがあるかどうかは、空中で技を出したか否かで決定されます。まず、空中で技を出さなかった場合は着地にスキがなく、ピッタリ足払いなどを重ねてもガードされてしまいます（ただし、相手も着地と同時に必殺技を出すことはできません。そういう意味では着地に技を重ねる選択も悪くないといえるでしょう）。逆に、空中で技を出した場合は着地にスキが生じるため、着地に重ねた打撃技をガードされることはありません。

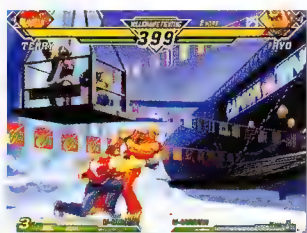
空中で技を出すと、着地の瞬間にわずかなスキができる。

ピッタリ打撃技を重ねられた場合は、ガードできない。

ゲー事典 **ボタン入力・補足**：ほとんどのゲームでは、プログラム上、ボタンの入力チェックを1フレームに一度しか行なっていない。つまり、硬直が解ける直前のフレームでボタンを押してしまうと、次のフレームで再びボタンを押しても、内部的には「ボタンが押しっぱなし」と判断されてしまう。通常技がシビアな反撃に向かないのには、こういった理由もあるのだ

Q 龍虎乱舞や鳳凰脚にきちんと反撃したいんだけど……

A 龍虎乱舞と鳳凰脚は、ガードすれば比較的大きなスキ（龍虎乱舞19～47フレーム、鳳凰脚9フレーム）がありますが、最速で反撃すると相手が空中判定になっているため、技を当てても吹き飛んでしまいます。これではせっかくのチャンスがもったいないですよね？ そこで、ガード後に少し待ってから反撃してみましょう。相手は地上判定になるため、通常技キャンセルからの連続技を存分にたたき込めます。

ガードした後すぐに反撃するとまだ空中判定のため、相手は吹き飛んでしまう。

少し待ってから反撃すれば、地上判定になった相手に、連続技をたたき込める。

Q キャミィのスパイラルアロー、ガードしたら必ず反撃できるの？

A スパイラルアローは、ガード時の距離によって硬直時間が変わります。具体的には、密着だとガード側が最大15フレーム有利、先端だとキャミィ側が最大3フレーム有利です。ただし、相手もこの性質を理解して使ってくるはずですから、実際には反撃できない技と考えたほうがいいでしょう。ちなみに、よく見られる近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱スパイラルアローの連係も、ガードしてしまうと反撃不能です。

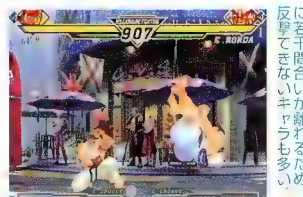
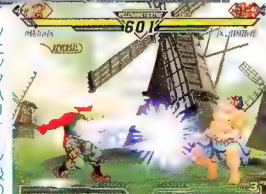
めりこむようにスパイラルアローをガードすれば、たいていの技で反撃できるが

先端をガードしたときはキャミィ有利。手を出すとカウンターを狙われるぞ

Q E・本田のスーパー頭突きをガードした後、反撃できる技ってある？

A まずは状況の把握からいきましょう。スーパー頭突きはボタンの弱中強と、出したときの相手との距離でわずかにスキが異なり、ガード後は5～7フレームほどガード側が有利になっています。しかし、問題はガード後の距離。リーチの短い技は届かないところまで跳ね返ってしまいますから、残念ながらリュウ・ケンなどで反撃することはできません。すなわち反撃できるのは、発生5フレーム前後で「リーチの長い」技を持つキャラということになります。なお、右に反撃できる技を掲載してありますが、覇王丸とダルシムについては、理論上反撃ができるという程度です。実際にはほとんど不可能ですので、あまり狙い過ぎないほうがいいでしょう。

～代表的な反撃できる技～

キャラ名	技名
ロレント	Lv3テイクノープリズナー
ガイル	ソニックハリケーン
ダルシム	遠距離立ち弱Ⓚ
バイソン	ギガトンブロー
バルログ	しゃがみ中Ⓟ
ベガ	メガサイコクラッシャー
響	遠間にて斬るも也
覇王丸	遠距離立ち中Ⓟ（遠いとき×）
ロック	Lv3シャインナックル

スーパー頭突きはガード後に若干間合いが離れるため、反撃できないキャラも多い。

ソニックハリケーン級のスーパーコンボなら、なんとか実戦レベルだ。

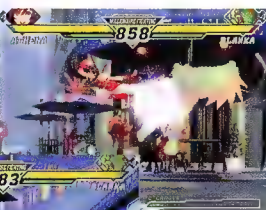
～代表的な反撃できる技の例～

△：カス当たりになる　▲：立ちガードしたときのみ反撃可能
×：タイミングがシビア

キャラ名	通常技	必殺技orスーパーコンボ
マキ	ハイジャンプ強Ⓚ	強拳コ
イーグル	しゃがみ強Ⓚ	中オックスフォードレッド
恭介	―	中幻影キック（▲）
ユン	立ち強Ⓟ	絶招歩法
ロレント	しゃがみ強Ⓚ	Lv3テイクノープリズナー（×）
春麗	立ち中Ⓟ	鳳翼扇（×）
リュウ	―	真空波動拳
ケン	➡+強Ⓚ	疾風迅雷脚（△）
ガイル	➡+強Ⓟ	ソニックハリケーン
ザンギエフ	立ち強Ⓟ（▲）	Lv3エリアルロシアンスラム
ダルシム	立ち強Ⓚ	ヨガテンペスト
E・本田	―	Lv2～3鬼無双
ブランカ	⬉+強Ⓟ	Lv2～3ダイレクトライトニング
バイソン	立ち強Ⓟ	ギガトンブロー
バルログ	しゃがみ強Ⓟ	レッドインパクト
サガット	立ち強Ⓟ	タイガーキャノン
ベガ	しゃがみ強Ⓚ	中サイコクラッシャー
さくら	立ち強Ⓚ	Lv3真空波動拳
キャミィ	立ち強Ⓚ	Lv2～3スピンドライブスマッシャー（△）
モリガン	しゃがみ強Ⓟ（▲）	ダークネスイリュージョン
豪鬼	―	Lv2～3滅殺豪波動
ダン	―	Lv2～3震空我道拳
響	立ち強Ⓚ	死を恐れぬ心也
覇王丸	立ち強Ⓟ	―
藤堂竜白	➡+中Ⓚ	Lv3超重ね当て
チャン	立ち強Ⓟ	Lv2～3鉄球大暴走
アテナ	ハイジャンプ強Ⓚ（×）	―
ロック	ハイジャンプ中Ⓚ（×）	シャインナックル
京	立ち強Ⓚ（×）	Lv2～3大蛇薙
庵	しゃがみ強Ⓚ（×）	八稚女
テリー	ハイジャンプ強Ⓚ（×）	バスターウルフ
リョウ	―	Lv2～3龍虎乱舞
舞	立ち強Ⓚ	Lv2～3超必殺忍蜂
キム	立ち強Ⓚ	Lv2～3鳳凰脚
ギース	立ち強Ⓚ（▲）	デッドリーレイブ
山崎	立ち強Ⓚ	蛇使い　下段
ライデン	―	ファイアーブレス
ルガール	しゃがみ強Ⓟ	Lv2～3ギガンテックプレッシャー
バイス	―	強メイヘム
紅丸	➡+中Ⓚ	雷影スパーク
ユリ	―	飛燕鳳凰脚
キング	―	強ミラージュキック（△）
ナコルル	―	強レラムツベ
ジョー	立ち強Ⓚ（▲）	爆裂拳（▲△）

Q ブランカのローリングアタックに反撃できる技ってあるの？

A ローリングアタックをガードしたときは、その強弱に関わらず、一律でガードした側が18フレーム有利になっています。左の表を参照しながら、自分のキャラでの反撃技を覚えておきましょう。ただし、少々注意が必要なのはローリングアタックをしゃがみガードしたときです。この場合、立ちガード時よりもブランカとの距離が離れるため（しゃがみガードは立ちガードよりキャラの横幅が広く、ブランカに「早く」接触してしまうのが原因だと思われます）、一部のキャラは反撃できなくなることを覚えておいてください。なお、Nグルーヴの場合はローリングアタックに前方ガードキャンセル移動を使うと、ブランカの着地に連続技を狙うことも可能です。タイミングはかなりシビアですが、マスターすればダメージ効率が飛躍的に上昇することでしょう。

地上技では反撃不能でも、ハイジャンプ攻撃なら反撃可能といったキャラもいる。

しゃがみガード時は要注意。立ちガードより距離が離れるため、反撃しにくい

ゲー事典 **ローリング反撃の裏技**：立ちガードとしゃがみガードの違いについては上で触れたが、どうやらノーガード状態のキャラは立ちガード状態よりもさらに横幅が狭くなっているようだ。そのため一部のキャラでは、ギリギリまでローリングを引きつけてからガードすることによって、本来入らないはずの技でも反撃できることがある（むろん、かなり難しいが）

巨大な拳を振り回す虎を迎え撃て！

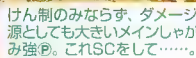
サガット クラッシュ講座

一通りの必殺技をそろえ、地上での優れたけん制技を多数持つサガット。強キャラ対策シリーズ第一回（？）。

Text：C.LAN

安定性を裏打ちする「アパカの傘」

現在巷で「強い」と言われているキャラクターの中で、前作から大きく株を上げたのがサガットだ。愛用者も急増し、手を焼いているプレイヤーも多いだろう。レシオグループによる優劣の無い本作なればこそ、浮き彫りにされるキャラクター本来の強さ。急浮上したサガットの強さとは何なのか？　その理由と対策を考えてみたい。

サガットは移動も遅く、激しいラッシュを展開できるわけでもない。中間距離でじっくり相手を抑え込むスタイルだが、その強さの構造は意外に単純だ。サガットは優れた通常技を多数持っており、地上戦が強力。そしてタイガーアッパーカットを上空抑止力にし、相手に地上戦を余儀なくさせる、という図式である。なお、アッパーカットは強のみ無敵時間と攻撃判定が同居している。弱、中も下半身は無敵なので地上でのバクチにはOKだが、対空時は一方的に負けることもある。発生はどれも同じなので対空に使う場合は強が基本になる。

地上戦の主軸となるのはしゃがみ強Ⓟ。この技はリーチ、判定面が優れているだけでなく、ガードされてもサガットが先に動けるという優れモノ。間合いを計って振り回しているだけでもそれなりに強力だ。持続も長いので回り込みに合わせるのにも向いている。C、A、N、Sグルーヴならば、スーパーキャンセルグランドタイガーキャノンの決め打ちもいい。しゃがみ強Ⓟのギリギリ先端がノーマルヒットしたとき以外は連続。ガード時も常に連続ガードで、よほど近くない限りは（グランドタイガーキャノンに）ガードキャンセル攻撃を合わせても空振り、ガードキャンセル移動後もほぼ五分の状況となる。

グランドタイガーキャノンへ。当たればもちろん連続技。ガード後の状況も良好だ

けん制のみならず、ダメージ源としても大きいメインしゃがみ強Ⓟ。これSCをして……。

他には立ち弱Ⓚ、立ち中Ⓚ、立ち強Ⓟもけん制技として有効。間合いに応じて使い分けていくことになる。立ち強Ⓟは踏み込んできた相手に当てるように早めに置いておく。立ち中Ⓚは長く早い。ただし硬直は長めだ。

ジャンプが低く、落とされにくいのも利点。これを利用し、空ジャンプから着地後しゃがみ弱Ⓚ×2からのヒット確認タイガーアッパーカットやタイガーレイドLV2以上（暗転後ガード移行できず、下段攻撃）、投げ技につなぐという奇襲もある。

また、キャラクター限定ながら、ガード時に5フレームも有利になる立ち弱Ⓟ連打のカタメも強烈だ。これを前進しながら4発ガードさせ、しゃがみ強Ⓟにつなぐだけで、ガードクラッシュゲージを4割ほど減らせる。

立ち強Ⓟはしゃがみ強Ⓟの間合いを想定し、踏み込んできた所に置いておく。

無理に地上戦に付き合うな！　傾向と対策

地上戦に関しては技の相性が厳然と存在している。サガットの通常技に対抗できる技が無く、かつ飛び道具も持たないキャラクターは地上戦に付き合わず、サガットをかき回すような立ち回りを心掛けよう。例えばしゃがみ強Ⓟも、1回ガードすれば間合いが離れて仕切直しになる。

サガットにとってここは次の行動を決める選択の分岐点。踏み込む、遠距離立ち強Ⓟや立ち中Ⓚを出す、ジャンプやグランドタイガーといった選択肢がある。相手のクセをいち早く見極め、回り込みを合わせたり、反撃手段（スーパーコンボなど）があるならしっかり対応したい。

タイガーアッパーカットがあるとはいえ、ある程度は跳び込みも仕掛けるべき。サガットの頭上に落とすようにめくり気味に跳び込むのがセオリー。ジャンプ軌道の関係で狙いにくい場合は、下方向に強い技で、コマンド入力の立ちモーションをつぶすつもりで首の辺りを狙ってみよう。持続の長い弱攻撃も有効だ。アッパーカットで返される恐れはあるが、サガットの意識が他に向いていれば対応されにくい。踏み込んでしゃがみ強Ⓟを当てに来たときや、こちらの技をガードさせた後などが狙い目だ。

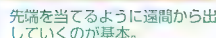
サガットと渡り合えるキャラをぶつけるのも立派な戦略。冒頭で述べた、飛び道具の有無と通常技性能に加え、座高や無敵技の有無も考慮してキャラを選んでみよう。相手がどこにサガットを配置するのか狡猾に見ておくべし。

地上戦が不利でも逆転が狙える場面もある。チャンスが訪れたら見逃さずに攻撃。

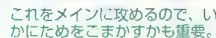
跳び込みはめくり狙いで。早出しで落とされても痛くない。振り向きアパカはやむなし。

VSサガット有力キャラ　PICK UP！

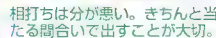
ここでは、サガットに対して互角以上に闘えると思われるキャラクターを3人ピックアップ！　ポイントはサガットに通常技群にまともにぶつかりあえる技を持っていること。それらの技は長く、早い。他キャラとの対戦においても有効なのは、いうまでもないだろう。

ブランカ

主力は➡＋強Ⓟ。しゃがみ強Ⓟすら潜れる低さと、移動距離の長さが強み。発生は遅いので、ジャンプを合わせられないよう注意。近付いたらめくり中Ⓚでまとわりつく。早めの小ジャンプ強Ⓚも有効だ。

先端を当てるように遠間から出していくのが基本。

バイソン

遠距離立ち強Ⓟ重視。ダッシュストレートもしゃがみ状態に当たる。難点はサガットの遠距離立ち強Ⓟに当たりやすくなること。ギガトンブローは立ち中Ⓚガード後の返し技にもなるので見逃さずに。

これをメインに攻めるので、いかにためをごまかすかも重要。

アテナ

アテナのしゃがみ強Ⓟはサガットより発生が早く、さらにその下を潜る。頭上を狙われなければ完全対空にもなる超優秀技。近距離用の対空に遠距離立ち中Ⓟを用意し、地上に張り付いて闘おう。

相打ちは分が悪い。きちんと当たる間合いで出すことが大切。

BLANKA

対戦攻略 ブランカ

単調になりがちなブランカだが、トリッキーな連携パターンで相手を幻惑する闘いも可能。ワンパターンに陥るな！

Text：RED

今回は、特定の状況における連係のパターンを紹介していこう。基本を押さえていれば十分強いブランカだが、こういった連係のバリエーションを増やすことによって、さらに戦力アップできるハズだ。

●強Ⓟ投げからの連係／強Ⓟ投げ中にためを作っておき、かみ終わると同時に中ローリングアタックを出すと、相手の起き上がりに密着状態になる。すかさず強のエレクトリックサンダーを出し、起き上がる相手にガードさせよう（ちなみに、相手がダウン回避した場合には、ローリングアタックがダウン回避のスキにヒットするようになっている）。

重要なのはここから。エレクトリックサンダーをガードさせれば、中で6フレーム、強なら8フレームもブランカ側が有利になるので、ここからさらに打撃技を連係させていこう。しゃがみ強Ⓚを出していくのがオススメで、連続ガードorそれに近い状況で下段を重ねるという、強力な連係となる。ガードゲージもおよそ30％ほど削れる。

●強Ⓚ投げからの連係／強Ⓚ投げで相手を画面端に投げると、ローリングアタックやステップ、サプライズフォワードなどで相手を飛び越し、裏に回り込むことができる（ただし、この現象は2P側プレイヤーでしか起こらない）。

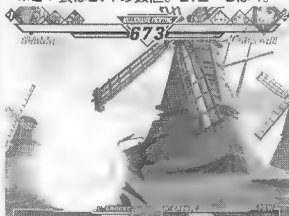
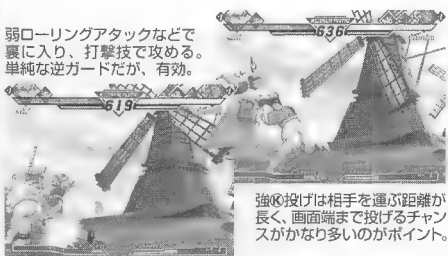
実戦で見切られにくいのは、弱ローリングアタックを移動に使って回り込むパターン。投げたらすぐにためを作り、一瞬待ってから弱ローリングアタックを出すと、相手キャラと画面端の間に入り込めるので、すかさずしゃがみ強Ⓚなどの打撃技で攻撃！ 単純に逆ガードになるだけだが、幻惑効果が高く、免疫のない相手なら高確率で引っ掛かる。

さらに、このように密着でしゃがみ強Ⓚをヒットさせた場合、相手の起き上がりに弱バックステップローリングを重ねると、めくりorギリギリでスカって相手の背後に着地する形となる。スカって背後に着地した場合は、すかさず投げを狙うのが効果的。

なお、本作はサプライズフォワードからの投げがスムーズに出せるので、通常技キャンセルなどから積極的に狙おう。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
立ち弱Ⓟ	3	+3
しゃがみ弱Ⓚ	4	+4
しゃがみ中Ⓚ	5	+3
しゃがみ強Ⓟ	5	−3
←+強Ⓟ	8	−7〜−12
しゃがみ強Ⓚ	7	−3
ローリングアタック	3	−18（※1）
ダイレクトライトニング	5（※2）	−15

※1：ヒット時は−11
※2：表はLv1の数値。Lv2〜3は4。

エレクトリックサンダーは、うまくガードさせればかなり有利。さらに攻めを継続しよう。

弱ローリングアタックなどで裏に入り、打撃技で攻める。単純な逆ガードだが、有効。

強Ⓚ投げは相手を運ぶ距離が長く、画面端まで投げるチャンスがかなり多いのがポイント。

レシオ&グルーヴ考察

VEGA

対戦攻略 ベガ

Aグルーヴなら、ため技に頼らなくても連続技と対空が強力。これらを意識させると、弱攻撃を使った戦法が嫌らしくなるぞ。

Text：眞瑠世

弱ダブルニープレスによるラッシュは、ためが必要で、その後はたいてい相手のターンになってしまう。ジャンプなどで比較的容易に逃げられてしまい、戦いにくいと思う。

そこで、立ち弱攻撃をダブルニープレスのラッシュに取り入れていこう。前後移動の早さを活かし、前進しながらリーチの長い立ち弱Ⓚを当てていくのだ。ここから再度立ち弱Ⓚ、または強Ⓚ投げをしつこく狙うとよい。至近距離になったら立ち弱Ⓚ×3も交ぜれば、相手を翻弄しつつガードクラッシュを狙いやすくなるぞ。

この場合、立ち弱Ⓚ一発から一瞬待ってしゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ中Ⓚ↓弱ダブルニープレスという連係も強力。投げとしゃがみ弱Ⓚで二択を仕掛け、しゃがみ弱Ⓚがカウンターヒットした場合はしゃがみ中Ⓚへのつなぎが非常に楽になるという寸法だ。もちろん、これ自体がガードされても特に問題はない。

なお、座高の高いザンギエフ、イーグル、チャン、紅丸、ライデン、サガット、ルガール、ギース、山崎には立ち弱Ⓚよりも硬直の短い立ち弱Ⓟを使っていくとさらに効果的。

次に覚えたいのがダッシュからの弱攻撃。中間距離からダッシュで密着し、弱攻撃×3でヒット確認をして中ダブルニープレスを狙うのだ。ダッシュ中からためを始めれば弱攻撃3発で完了する。投げと打撃の二択にするのはもちろん、ゲージMAXならば、中ダブルニープレスからオリジナルコンボを狙えるので、かなり強力だぞ。

立ち弱Ⓚで執拗に押せ！ ここからしゃがみ弱Ⓚのカウンターヒットを期待しよう。

ガードしがちな相手には、ダッシュからの投げや立ち弱Ⓚ×3を狙おう。

まずは投げの後。ここでダウン回避用にスライディングを出すのもいいが、相手が地面に着いた瞬間にヘッドプレスを出すと背後を取れる。奇襲攻撃として使ってみては？

また、投げの後にダッシュをしてからジャンプをすると、低めにジャンプ攻撃を重ねることができる。スカシ下段と交ぜてガードを揺さぶろう。

次にめくりジャンプについて。ジャンプ軌道がゆるやかなため、基本的にめくりジャンプ以外は効果が薄い。めくりへのパターンは近距離から弱攻撃×2↓しゃがみ中Ⓚからが実戦的だ。ただ、めくり性能がいいわけではないので注意。

投げで相手が地面に着いた瞬間にヘッドプレス。背後に回るので奇襲効果が高い。

レシオ&グルーヴ考察

ゲー事典 **ブランカ補足：**エレクトリックサンダーをガードさせる際は、ボタンを連射し過ぎないように注意しよう。余分にエレクトリックサンダーが出てしまうと、ガードさせて有利どころか反撃される恐れがある。また、対空技として早出しの立ち強Ⓚが強力。立ち強Ⓟよりリーチがあり、間合いを問わず使っていける。

SAKURA KASUGANO

対戦攻略

春日野さくら

ガードをさせても有利な必殺技を使い分け、ガードクラッシュを積極的に狙っていこう。

Text：パチ

さくらは、ガードされても有利になる必殺技を利用し、ガードクラッシュからの連続技を決める戦法が得意。ガードされても有利な技は、中～強波動掌、強春風脚(追加入力なし、桜花脚、Lv3春一番などで、これらを使い分けていくのがポイントだ。

遠～中距離での立ち回りでは、桜花脚を使おう。桜花脚の弱～強の違いは距離だけで、相手の位置によって使い分けていこう。足元でガードさせればさくらが有利。そこからしゃがみ弱Ⓚで固めたり、ジャンプからのめくり中Ⓚや再度桜花脚を狙うといい。また、強昇桜拳ヒット後など、ダウンを奪ってからの起き攻めに使うのも効果的で、起き上がりに桜花脚が着地寸前で当たるか、空振りするかというタイミングで出したり、相手の頭上付近で早めに桜花脚を出せば、弱なら相手の表、強なら裏に着地するといった攻めもできる。

また、近距離立ち強Ⓟキャンセル波動掌は、強なら割り込まれにくく、中は連続ガードになり、ガードされても有利。画面端に追い詰めた状況で使えば、より威力を発揮するぞ。強波動掌をガードさせた後に、一瞬歩いて➡+強Ⓟを出せば、前転や避けを投げてくれる。ガードされて近距離立ち強Ⓟが出たら、波動掌や強春風脚につなぎ、攻めを持続させていこう。

桜花脚は足元を狙う。ガードさせても有利で、ヒット時は連続技を決められる。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
立ち弱Ⓟ	3	+7
しゃがみ弱Ⓟ	4	+6
近距離立ち中Ⓟ	4	+4
遠距離立ち中Ⓟ	5	+3
しゃがみ中Ⓟ	4	−4
近距離立ち強Ⓟ	4	−8
遠距離立ち強Ⓟ	6	+2
しゃがみ強Ⓟ	4	−11
立ち弱Ⓚ	4	−2
しゃがみ弱Ⓚ	4	+3
立ち中Ⓚ	7	−6
しゃがみ中Ⓚ	4	−7
近距離立ち強Ⓚ	4	−4
遠距離立ち強Ⓚ	8	+3
しゃがみ強Ⓚ	6	−12
➡+中Ⓚ	20	+2
中波動掌	17	+1
強波動掌	19	+3
強春風脚（追加入力なし）	14	+3
桜花脚（※1）	11	−4～+7

※1：硬直差の最高値はチャンの頭上でガードさせたもの。

新連続技

密着近距離立ち強Ⓟ→強春風脚→立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟor強昇桜拳orLv3スーパコンボorオリジナルコンボ発動→しゃがみ中Ⓚ～

近距離立ち強Ⓟ→中波動掌→オリジナルコンボ発動→中昇桜拳×6→乱れ桜

暴れる相手には、近距離立ち強Ⓟがカウンターヒット！強波動掌が連続ヒットになる。

強波動掌につなぐときに、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟとすれば……、

レシオ&グルーヴ考察

CHANG KOEHAN

対戦攻略

チャン・コーハン

起き攻めと削りで貪欲に体力を奪うのが吉。特にAグルーヴならさまざまな追撃でゲージ効率がいいのだ。

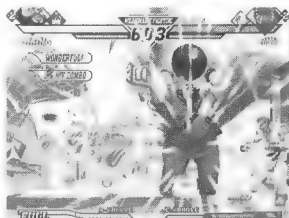
Aグルーヴの起き攻め

AグルーヴでゲージがMAXの場合、画面端に追い詰めての起き攻めが非常に強力になる。なぜなら、画面端だと大破壊投げからオリジナルコンボや、発動してからの大破壊投げが異常に強力なチャン。

従来の起き攻めで、相手の起き上がりにあらかじめ飛翔空裂斬を出しておき、打撃と投げの強力な二択に加えてオリジナルコンボの恐怖も混ぜていこう。

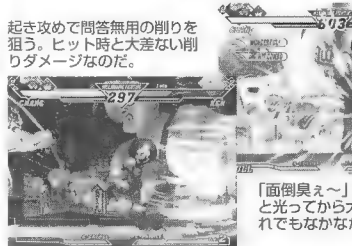
まずは単純にしゃがみ中Ⓚなどの打撃技を出し、これがヒットしていたら発動するのが最初のパターン。ヒット確認が簡単な上、後少しでゲージがたまりそうなときにも狙える。また、これがガードされた場合でも、かなりの確率でガードクラッシュを狙えるのが特徴だ。この場合、相手のゲージがたまっているなら、ガードキャンセルを警戒して大破壊投げを多めに狙っていくといいぞ。

次に飛翔空裂斬を見せておいていきなり大破壊投げを決めるパターン。ここからオリジナルコンボで体力半分だ。相手の体力があと少しなら発動から大破壊投げを決めるようにすればいい。

このように、画面端に追い詰めた場合はAグルーヴなら単純二択で体力半分を簡単に奪える。確実にモノにしよう。

打撃がヒットしたらピカ～ン。体力6～7割確定だ。まあ、そうそうチャンスはないが。

やはり飛翔空裂斬を見せておいての大破壊投げに尽きる。投げで体力半分は魅力的。

近距離でダウンさせた場合、真！超絶竜巻真空斬をLv1で出して削りを狙うのが有効だ。起き上がりに重ねれば、かなり体力の削りを狙いつつ、その後もしゃがみ強Ⓟ→鉄球大回転でさらに削りを狙える。また、ダウンさせる前にジャンプ強攻撃や⬅+強Ⓟを2発ガードさせていた場合は、この一連の動作でガードクラッシュが狙えるのもオイシイ。もしゲージがあるなら、ここで鉄球大暴走を入れれば、削りを含め、体力半分以上を奪う連係になるぞ。

次にAグルーヴでのチョイの連係ついて。画面端近くの場合、竜巻疾風斬や疾走飛翔斬がヒットしたら、オリジナルコンボで拾おう。また、回転率のいい疾走飛翔斬を弱攻撃キャンセルで多めに使うと、ゲージためての連係として有効に働くはずだ。

起き攻めで問答無用の削りを狙う。ヒット時と大差ない削りダメージなのだ。

「面倒臭ぇ～」ならピカ～ンと光ってから大破壊投げ。これでもなかなかのダメージ。

レシオ&グルーヴ考察

スーパーコンボの使い所：真空波動拳：ハッキリ言って使う必要は無し。他の技にゲージを使った方がいい。乱れ桜：連続技専用。Lv3で使うより、Lv1で小出しに使うのが効果的。春一番：初段の判定が下段で、Lv3ならガードされても有利。さらに、暗転後にガードの切り替え不能の高性能技だ。小ジャンプからのジャンプ攻撃との二択に使っていこう。

YAMAZAKI RYUJI

対戦攻略
山崎 竜二

Lv2キャンセルを中心とした、連続技続報をお伝えしていこう。意外な技からの追い打ちも発覚！

Text : RED

レシオ&グルーヴ考察

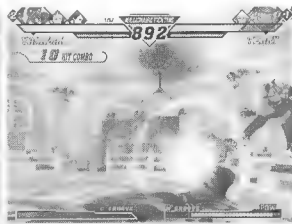
[illegible]

山崎はLv2キャンセルの恩恵が大きく、基本的にLv3を使う必要はないキャラである。状況ごとにベストなコンボを決め、ダメージ効率をアップしよう。

●ドリルからの追撃／画面端付近でゲージがある場合はギロチン、ない場合は中裁きの匕首を決める。いずれも、ドリルを全段ヒットさせてからキャンセルすればOK。

画面中央の場合は、ドリルを全段入れると拾えなくなってしまうので、10発目(Lv2ドリルは最大11段)がヒットした直後にキャンセルしてギロチンにつなげよう。

また、10発目キャンセルで必殺技につなぐとダメージが低くなるので、ゲージが無い場合は、そのまま最後までドリルを入れるしかない。

●ギロチンからの追撃／ギロチンからの追撃は画面位置に関係なく、ギロチンor中裁きの匕首で追い打ち可能。ただし、全段入れた直後に素早くキャンセルしないとつながらないことに注意しよう。

Lv2スーパーコンボから、Lv3並の大ダメージを与えるぞ。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち弱Ⓟ	3	+6
しゃがみ中Ⓚ	4	+2
遠距離立ち強Ⓚ	8	+3
しゃがみ強Ⓚ	7	−3
➡+中Ⓟ	19	+1
蛇使い	14	−4(※1)
強裁きの匕首	17	+1
サドマゾ	8	−

※1：弱の先端ヒット時は−9

連続技のダメージ比較

連続技内容	ダメージ
Lv2ギロチン→Lv1ギロチン	6840
Lv2ギロチン→中裁きの匕首	5100
Lv2ドリル→Lv1ギロチン	−
(ドリル全段ヒットから)	6242
(ドリル10段目キャンセルから)	6032
Lv2ドリル→中裁きの匕首	5242

※Lv3ギロチン(6000)、Lv3ドリル(5000)、Lv2ドリル(4242)

この技に注目！

●遠距離立ち中Ⓟ／発生が6フレームと早いわりにリーチがあり、要所でばらまけば高いジャンプ防止効果を発揮。視認してからの対応が難しい、小ジャンプやモリガンのラン(空中ダッシュ)からの攻撃などもつぶしやすい。

●ジャンプ中Ⓚ／垂直ジャンプ攻撃の中で、唯一横方向にリーチがある技で、空中でのけん制技として有効。嫌な間合いになったら、垂直ジャンプから出していくといい。

●サドマゾ／画面端に相手を追い込んで決めると、ギロチンや立ち強Ⓚで追い打ち可能。

ラッシュに弱い面がある山崎。嫌な間合いになったら、垂直ジャンプでけん制だ。

遠距離立ち強Ⓚの強さが目立つが、遠距離立ち中Ⓟのほうが良い場面も少なくない。

MAI SHIRANUI

対戦攻略
不知火 舞

堅い守りを見せる舞だが、ジャンプと移動のスピードを駆使した鋭い攻めもできる。

Text : H.L

レシオ&グルーヴ考察

[illegible]

近距離での立ち回り

近距離での主軸となるのは、ヒット確認を兼ねたしゃがみ弱Ⓚ×2。これを相手の起き上がりに重ねたり、走りで近付いた後などから常に狙っていきたい。それがヒットしたら強龍炎舞につなげよう。ダメージもそこそこ高く、技のつなぎやコマンドも簡単なので、ゲージが無い時の主力連続技となる。

さて、ここからはしゃがみ弱Ⓚ×2をガードされたときの選択肢を考えていこう。それをガードさせた距離というのは、ちょうどノーマルジャンプ弱Ⓚのめくりが狙える距離になる。ここからは積極的にめくりを狙っていき、再度しゃがみ弱Ⓚ×2のヒット確認や投げで攻め立てれば、ダメージを与えるチャンスも格段に増えてくる。

また、グルーヴは限定されてしまうが、しゃがみ弱Ⓚ×2の裏の選択肢として小ジャンプからの攻めが有効だ。舞は非常にジャンプが鋭いので、小ジャンプ強Ⓚを狙ったり、技を出さずに着地して投げや下段攻撃が効果を発揮する。

小ジャンプ強Ⓚがヒットしたら、着地のスキをキャンセルして強龍炎舞、超必殺忍蜂が連続技となる。もし、小ジャンプ強Ⓚガードされてもこちらが大幅に有利なので、ちょっと歩いてしゃがみ弱Ⓚ×2や再度小ジャンプ強Ⓚを狙い、攻め立てていこう。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち弱Ⓚ	4	+6
しゃがみ弱Ⓟ	4	+1
しゃがみ弱Ⓚ	4	+2
しゃがみ中Ⓟ	4	−2
近距離立ち中Ⓟ	5	−4
近距離立ち強Ⓟ	7	+1
しゃがみ強Ⓟ	4	−3
しゃがみ強Ⓚ	5	−4

小ジャンプ強Ⓚをガードさせた後、ノーマルジャンプ弱Ⓚでめくりを狙うのもいい。

舞の小ジャンプはかなり素早いので、そこからの攻めを見切るのは困難。

[illegible]

連続技や割り込みに使う超必殺忍蜂は強力だが、それ以外にもLv3水鳥の舞を積極的に使っていきたい。この技は、ダメージは超必殺忍蜂に劣るが、暗転後ガード不能になる距離が長いので、様々な局面で活躍する技なのだ。

まず狙っていきたい場面が、相手の技をガードした後の反撃である。距離が離れてスキを突きにくい技や、普段反撃が入らないような技をガードした後などの反撃技としてかなり重宝する。反応できればしゃがみ強Ⓚへの反撃にもなるので、積極的に狙おう。

ほかにも相手の技の空振りに合わせたり、暗転後ガード不能距離内で、なおかつ不利な状態のときなどに出すと、ヒット率は格段にアップする。

暗転後のガード不能距離はこのくらい。反撃できる場面では確実にダメージを。

ゲー事典
蛇使いの硬直差について：弱蛇使いの硬直差は、近距離からヒットorガードさせた場合は−4だが、ある程度離れた間合いからは、なぜか−9もの硬直差となり(ヒット時、ガード時共)、相手キャラによってはスーパーコンボで反撃される恐れがある。しゃがみ中Ⓚ→砂かけからのコンボにした場合も、硬直差−9の間合いとなる。

『VF』界に覇王出現!!

Virtua Fighter 4

バーチャファイター4

使用基板：NAOMI2　稼働中
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

日に日に進化する戦術や、システム情報など、まだまだネタは尽きない『バーチャファイター（以下VF）4』。今月は攻略以外にも、カードを使う上での注意点や、トラブル解消法についても紹介するぞ。

今月のモデル

ちび太（リオン・段位：覇王）

唐突にスタートした「今月のモデル」コーナー。記念すべき第1回のモデルは、破竹の勢いで連勝を重ねる「ちび太」のリオン。見れば分かるように、段位は「覇王」しかも、100連勝アイテムの「虹色テンガロン」もあっさりゲット。カラーも漆黒でカッコイイし、玉を7つ集めてゲットしたという「銀髪」もポイント高い。覇王か～俺には無理だな……。(SHO)

何とも派手な七色のテンガロンハット。カラーじゃないのが残念。

黒いコスチュームに銀髪が非常によく似合う。ていうかモノクロだし。

インプレッション

DCからのVF.NET接続や、お待ちかねのPS2版移植情報など、盛り上がる一方の「VF4」。少しずつでも努力を重ねることで、ライトユーザーでも自分の成長を実感できる貴重なゲームだ。

ゲーム中の引っこ抜き厳禁！

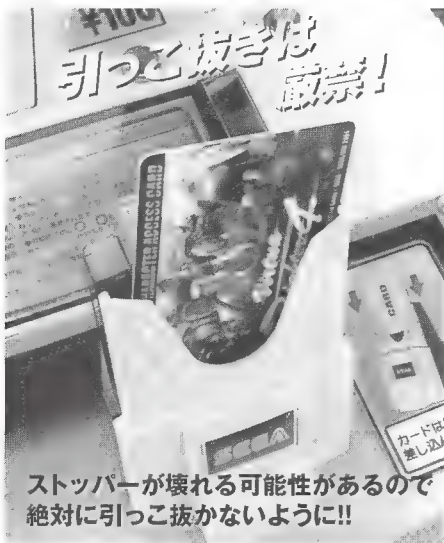
正しいカードの使い方

カード関係のトラブルを防ぐためにも、正しいカードの使い方をしっかり学んでほしい。

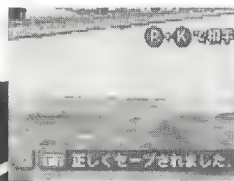
Text：SHO

まあ、落ち着け

当たり前のことではあるが、ゲーム終了後は、「正しくセーブされました」というメッセージが出てから抜くのが普通。メッセージが出るまではストッパーがカードを押さえているため、抜くことはできないのだ。しかし、勝負に熱くなって、強引に引っこ抜く人が続出しているとか……。

このため、差込口が割れて、ガバガバになっている状態が多く目に付く。熱くなるのは分かるが、機械に当たるのは絶対にやめてもらいたい。

セーブ中にカードを引き抜くと、カードが破損する恐れがあるほか、筐体側でカードのデータを読めなくなるといったトラブルの原因にもなってしまうのだ。自分のカードが破損するだけならまだしも、その筐体でカードが使えなくなるというのは、他人にも多大な迷惑をかけることになるということを、絶対に忘れないでもらいたい。

ストッパーが壊れる可能性があるので絶対に引っこ抜かないように!!

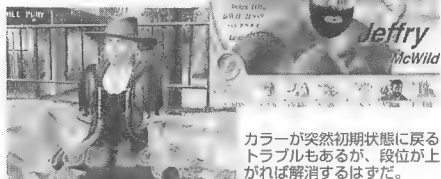
「正しくセーブされました」というメッセージを確認するまで、引き抜き厳禁！

無惨に破損したカード差込口。こうなると、カードを挿した際アクセスに失敗しやすい。

リングネームが消えたとき……

カードを使用していて、突然リングネームが表示されなくなってしまったことは無いだろうか？ さまざまな情報をまとめてみたところ、カードを更新する際に起こりやすいようだ。これ以外の原因でも突然消えてしまうことがあるので、絶対的な防御策は無いのが現状だ。ただ、このリングネームを復活させる方法があるので紹介しよう。

やり方は、iモードを使って、リングネームの消えてしまったカードを一度削除し、もう一度登録し直せばOK。一度カードを削除しても、カードに記憶されている段位や勝率、アイテムは、そのまま継承されるので問題は無し。

まれに、カードを削除できないといったトラブルもあるようだが、その場合は直接VF.NETでトラブルをメールし、処理してもらうといい。トラブルは早期解決解消し、カードライフを満喫しよう。

リングネームが消失するトラブルはかなり多い。早めに解消し、楽しくプレイしよう。

カラーが突然初期状態に戻るトラブルもあるが、段位が上がれば解消するはずだ。

一度、カードを削除する

カード情報からカードを選択し、カードメニューからカード削除を選ぶ。

再度、登録し直す

カード新規登録で、削除したカードのIDナンバーを入れ直す。

ネットワークにに接続されている台でプレイ

ネットワークが接続されている筐体にカードを挿入してプレイすればOK。

トラブル解消法

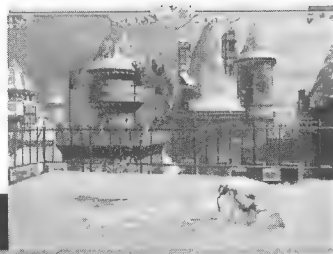
- データを読み込まない場合（アクセス失敗）は、再度カードを差し込む
- リングネームが消えたら、一度削除して再登録
- カードを削除できない場合は、VF.NETに連絡
- カラーが初期状態に戻った場合は、段位が上がれば直る

VF事典　さまざまなトラブル： 今までにさまざまなトラフルを耳にしてきたか、たいがいのトラブルは解消されているのか現状。しかし、強引にカードを引き抜いたりして、データが消失した場合は、復活不可能らしい。ちなみにカードが折れた状態でもデータを認識してくれるが、折れたカードを差し込み口に挿入するのは、あまり感心できないので、新規登録してほしい。

知識が強さに結びつく!

ダウン攻撃回避法

投げ技をくらった後に、ダウン攻撃を避けられたり避けられなかったり……。そんなストレスを抱えているアナタに、ステキな知識を提供しちゃいます!

Text：キャサ夫

ムダなダメージは極力回避!! ~中級編~

受け身を取るかどうか、ダウン攻撃をするかしないか、という相手との熱い読み合いは楽しいが、受け身の取れないダウン側は「絶対にダウン攻撃をくらうものなのだ!」、ダウン攻撃を決める側は「決まるものなのだ!」と思い込んでしまっているプレイヤーも少なくはないはずだ。ところが、受け身を取れないダウンは意外にダウン攻撃を回避することが可能になっている。そんな、巷でよく見る光景をピックアップしてみたので、今回はそれを覚えてもらいたい。

まずは、壁にぶつかったときによる受け身の可否。壁にぶつかるときの角度で受け身を取れる場合と取れない場合があるので覚えておこう。基本的に、壁に対して垂直にぶつかった場合は、受け身不能。斜めからぶつかった場合は受け身を取ることが可能というようになっているぞ。

次にダウン攻撃の回避方法。基本的に投げ技の後にダウン攻撃が確定で決まるものは数少なく、ほとんどのダウン攻撃は相手の腹側へ横転するか、その場起き上がりをすることで回避が可能になっている。その中でも、ダウン攻撃をくらってしまいがちなのが、右の写真にある3キャラのものと思われる。

ジャッキーのワンインチブローは、ジャンピングニースタンプ前に足位置を確認して腹側へ横転すれば簡単に避けられる。ラウの大地倒襲は横転、またはその場起き。葵のダウン投げ後も腹側へ横転すれば簡単に避けることができるのだ。これ以外にも、避けられるダウン攻撃は数多くあるので、試してみるといいだろう。

獅子抱月は槍下炮確定だからといってボーッしてると、撃崩捶をくらうぞ。

転身摸倒は雷陰掌打が確定。回復が早ければ回避可能だと思ってない?

ジャッキー

ワンインチブロー（Ⓟ+Ⓖ）

サッカーボールキックは確定。投げ後、足位置に注目すること。

<腹側に横転>

ジャッキーが飛んできたら腹側へ横転。起き上がり攻撃で反撃だ!

ラウ

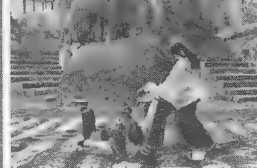
大地倒襲（⇧⇧Ⓟ+Ⓖ）

ちょっと回復を頑張らないと、踏み付けられてしまうので準備しておこう。

<その場起き>

全キャラその場起きが可能。ただし、起き上がり後はほぼ五分の状況。注意。

アオイ

ダウン投げ（ダウン時⇩Ⓟ+Ⓖ）

例は合気投げ（⬇、Ⓟ+Ⓖ）。ここからのダウン投げは「ほぼ」回避不可能。

<腹側に横転>

ダウン投げ後に足位置を確認、アオイの腹側へ横転すれば縦手刀は回避可能。

固有技によるダウン攻撃後は受け身が可能!

打撃を受けるときり揉み状態で浮き、受け身のタイミングが取りづらい。そういった場面や受け身をあえて取らない相手には、ダウン攻撃を確実に決めておきたい。そんなとき、有効に使えるテクニックがあるので紹介しよう。

このテクニックは、基本的にダウン攻撃の発生が早いキャラクターが適しており、カゲやアキラなどダウン攻撃の遅いキャラクターでは使えないので、あらかじめ注意しておきたい。

ダウンしている、またはダウンさせたとき、相手が受け身を取るタイミングでレバーを上方向に入力して、ダウン攻撃のコマンド(Ⓟかⓚボタン)を入力。そして、ボタンを押しっぱなしにすることで、相手がダウンしていればダウン攻撃を出し、受け身を取っていれば小ジャンプすることができる。つまり、受け身を取る取らないの読み合いではなく、このテクニックを使うことで、相手は絶対に受け身を取らなくてはならなくなるのだ。もし、受け身を取らなかった場合は、ダウン攻撃をくらい損したことになる。例を挙げると、リオンの登山翻車脚後の旋風落脚、後掃腿後、ジャッキーのビート&ナックルスピン後などが代表的なので、覚えておこう。

リオンの登山翻車脚から旋風落脚。巷では「イーンズドーン!」などと呼ばれている連係で、最後のダウン攻撃はくらい損。旋風落脚でダウン攻撃をくらった瞬間に受け身コマンドを入力すれば、ダウン攻撃をくらうことは無い。ただし、(自動二択になっているため)その場合はリオンも遠くへ飛んでいくであろう……。

ムエタイスタイルのライトニングエルボー↓アッパーヒールソード後、アキラ、ジャッキー以上の体重なら受け身が可能。

双飛脚↓しゃがみⓅ↓双飛脚↓ダウン攻撃は、重量級ならば最後の双飛脚で受け身を取ってダウン攻撃を回避可能だ。

VF事典 回避補足：今回紹介したダウン攻撃回避法は、くらった投げ技、打撃技を覚えることで、ダウン回復を行なうか、または受け身を取るかどうかなど、また一段階上のレベルで読み合いをすることができるぞ。地域によっては「ダウン攻撃は無し」など、暗黙ルールが存在する場合もあるが、たまにはなんでもアリアリで楽しんでみてはいかがかな?

隠されたダメージチャンスを暴く!!

起き上がりあれこれ ～前編～

受け身と共に、戦術のカギになってくるであろう起き上がり。ここでは、その中でも起き上がり攻撃に的を絞り、2回に渡って解析していくことにしよう。

Text：ちゃっきー

ダウンの種類を把握せよ

起き上がり攻撃は、出す状況や出し方によってその性質が細かく変わる。その大きな要素の一つとなるのがダウンの状況だ。その分類は四つ。あお向け、うつ伏せの違いに加え、それぞれが相手足方向、相手頭方向の2種に分かれている。状況によってどのようなダウンになるか、そして、そこからどんな起き上がり攻撃が出るかを把握し、起き攻めに役立てよう。

～ダウンの種類～

あお向け・相手頭方向

一部の投げ後に見られる。起き上がり攻撃の性質上、起き攻めしやすい。

あお向け・相手足方向

最も多く見られるダウン状況。打撃技によるダウンのほとんどがコレ。

うつ伏せ・相手足方向

頻度は低め。背後から打撃技がヒットしたときなどに起こるダウン状況だ。

うつ伏せ・相手頭方向

崩れ系ダウンのほか、壁ヒット後もこのダウンになることが多い。

起き上がり攻撃の回転属性

起き上がり攻撃には、回転系、半回転系、直線系の3種が存在する。最も一般的なのは回転系で、これは当然どちら方向にも避けることができない。一方、ポイントとなるのは半回転系の起き上がり攻撃。一部のダウン状態からはこの属性のものが出るため、方向さえ合っていれば避けでかわすことが可能だ。

一般的なキャラの場合、半回転系の起き上がり攻撃が出るのはあお向け・相手頭方向時のすべての起き上がり攻撃と、うつ伏せ・相手頭方向の横転最速、うつ伏せ相手足方向の横転ディレイ、後転起き上がり攻撃（いずれも中段起き上がり攻撃のみ）。これらは、相手の背中側に避けることが可能だ。避けてしまえば反撃を入れることもたやすいので、特にあお向け・相手頭方向のダウン時は意識的に狙ってみたい。うつ伏せ・相手頭方向のその場最速中段起き上がり攻撃は直線系。ただし、同じモーションを持つ横転最速中段起き上がり攻撃はどちら側にも避けることができない。また、スライディング系など、キャラ固有の起き上がり攻撃にも直線系のものが多数存在している。

一方、ほかのキャラとは一線を画すアキラの起き上がり攻撃は、あお向け・相手頭方向の横転最速下段、うつ伏せ・相手足方向の横転最速中段を除き、すべて半回転系or直線系。ガード後に反撃しづらいだけに、避けでかわすことも重要な選択肢だ。中・下段共に同じ方向で避けられるので、狙いも絞りやすいぞ。

直線系

共通のものは、うつ伏せ・相手足方向のその場最速中段起き上がり攻撃のみ。

半回転系

あお向け・相手頭方向の起き上がり中段攻撃が狙い目。背中側の避けでかわせる。

回転系

一般的な起き上がり攻撃のほとんどがコレ。避けでかわすことはできない。

当て身属性

当て身属性も、基本的には回転属性と同じ。回転系を取ることができるアオイの当て身なら、ほとんどの起き上がり攻撃に効果を発揮する。

ほかのキャラの場合は、半回転、直線系の起き上がり攻撃のみを取ることが可能。中段なら、ウルフのドラゴンスクリュー（⇧Ⓟ+Ⓚ）やカゲの葉隠流 陰・明王陣（十文字中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）なども狙うことが可能だ。また、先に紹介したうつ伏せ・相手足方向からの横転最速中段起き上がり攻撃も、当て身に関しては直線系の属性になる。

固有の起き上がり攻撃の中には、頭や両足などの属性を持つものがあり、当然のことながらこれらは当て身で取ることができない。

成功時の見返りが大きいカゲの葉隠流 陰・明王陣は、積極的に狙いたい。

頭、両足の属性を持つ起き上がり攻撃は、当て身で取ることができない。

ダウン時の足位置を見分けるには

半回転系の起き上がり攻撃を避ける場合、相手の足位置をしっかり把握しておく必要がある。ダウンを奪う前の状態を覚えていればいうことはないが、そうでない場合はダウン中のキャラを見て、その時の足位置を素早く判断できるようになりたい。

注目したいのは、ダウン中のキャラの足。わずかではあるが、片方の足がヒザを立てているのが分かるはずだ。これが、そのまま起き上がり時に前に出す足になることを覚えておこう。ヒザを立てているのが右足なら、正構え（右足が前）というわけだ。うつ伏せの場合は、ヒザを立てている方の足がやや引っ込んでいることも覚えておくといいだろう。

ヒザを立てているのが前足。この写真の場合、左足が前の状態で起き上がる。

逆構えでダウンした場合、起き上がり攻撃の回転方向も逆になるぞ。

VF事典 **最速とディレイの起き上がり攻撃**：起き上がり攻撃の種類には、起き上がり攻撃の出し方も大きく関わる。その場起き上がりと横転起き上がりには、最速とディレイの2種類、後転起き上がりはディレイのみ1種類の起き上がり攻撃が存在するぞ。それぞれに中段・下段の2種があることを考えると、一つのダウン状況から出せる起き上がり攻撃は10種類あることになる。

安全策を効率よく

自動二択活用法

相手の受け身を確認してから、それぞれの状況に応じて適切な行動を取るのは結構大変。それを自動的に行なおうというのが狙いだ。

Text：SHO

自動二択の仕組み

自動二択とは、ダウンを奪った後、相手が受け身を取るか、取らないかの状況に応じて、ダウン攻撃を出すか出さないかをワンコマンドで行なうというお得な方法だ。

コマンドは、ダウンを奪った後、レバーを上方向に入れながら、Ⓟボタンを押しっぱなしにすればOK。これで、相手が受け身を取らなければダウン攻撃。受け身を取られたら、ジャンプするだけという自動二択が成立する。

ただ、ダウンさせた後、すべて自動二択が成立するわけではなく、ダウンさせる攻撃によって、多少タイミングが変わってくるので、各技に応じて工夫が必要になる。また、すべてのキャラにとって、この方法が有効という訳ではないことを、あらかじめ認識しておいてほしい。

自動二択の流れ

技がヒット時にきりもみ状態になるものは、受け身が取られにくくて理想的。

相手が受け身を取らないと自動的にダウン攻撃が入る。キャラによっては確定しないこともあるので要注意。

この場合、自分はジャンプするだけ。相手と離れるように後ろジャンプするのがオススメ。

コツと工夫

先ほども説明したように、ダウンさせた後、すぐにコマンド入力するだけでは、受け身を取られてもダウン攻撃が出てしまう状況が多い。そこで、タイミングを合わせるための行動として、一度ダッシュするといい。全体の流れは、攻撃ヒット（相手ダウン）→前or後ろダッシュする→コマンド入力、となる。最初の技がヒットしたときに、必ずこの流れに沿って行動すれば自動二択が成立する。

注意したいのが、受け身を取られなくても、ダウン攻撃が確定しない状況もあるということ。ただし、受け身を失敗してからあわてて起き上がり回復してもダウン攻撃を回避することは難しく、実戦レベルでは二択が成立するので、避けられてから考えればいい。

ほかにも、小ダウン攻撃とミドルキック系のコマンドが同じキャラなら、同様の二択を迫ることができるぞ。

受け身を取られたときも、ダウン攻撃が出てしまうのは、自動二択失敗。

そんなときは、一度ダッシュしよう。受け身を取られたときにジャンプしてれば成功。

気合いと根性！

よろけ回復

よろけたときに、素早く回復することができれば、手痛いダメージをくらわない……わけではないが、回復の方法は身に付けておこう。

Text：SHO

回復の方法

よろけ回復がほぼ不可能な連係もあるが、「対戦をする上で、最低限こんな連係は回復しておきたい」というものをいくつか紹介しよう。

まず代表的なのが、肘系の技やミドルキック系の技でよろけた後の投げ。基本的ともいえる連係ではあるが、投げと中段攻撃の二択になっているので意外とキビシイ。しかし、投げにくる相手に対して回復してから打撃を出せるくらいは、できるようにしておきたい。

では、ここからキャラ別の代表例を挙げていこう。

まずはレイの伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）よろけ後の回復。これも完璧にこなしておきたいポイントの一つといえる。

この技は独立式から出すことが分かっているので、多少なりとも意識しておけば比較的素速く回復を行なえるはず。しゃがみガードで固まって、中段と下段の二択を迫られるくらいなら、立ちガードして伏身腿を待つくらいの気持ちでいよう。

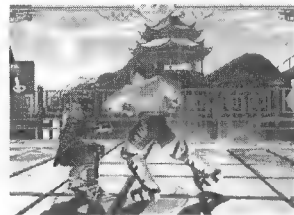
中には、あえて回復しないことで回避できる場面も、少ないながら存在する。

回復しないことで回避可能な連係として代表的なのが、ラウの柳手掛倒（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）で崩した後の虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→コンボ。この連係は、最初の技でよろめかせた後、相手が最速で虎槍掌につなげた場合のみ、「よろけ回復しなければ当たらない」のだ。当然、相手に回復しないことを読まれていたら、大ダメージの別の技をくらってしまうわけだが、そこは読み合いということなのでよしとしよう。

レバーを回しつつ……

Ⓖ押しっぱなしでⓅとⓀ連打

ミドルキックヒット時のよろけ回復くらいは、最低限できるようにしておこう。

レイの伏身腿後はよろけを回復できるかどうかで、展開も大きく変わってくる。

その後の最速エルボーバットは当たらないということを覚えておこう。

ウルフのバーティカルアッパーでよろけたときに、あえて回復しなければ……、

VF補足

よろけ回復補足：よろけ回復ポイントで、他にも重要な場面としてよく見られるのが、ウルフやジェフリーに起こされたとき。この後、投げと打撃の二択になってしまうが、よろけ回復後に、避け投げ抜けを仕込んでおけば、どちらの攻撃がきても、ある程度回避することが可能。ただし、相手にもそれを読んだ場合の選択肢があるので、万能というわけではないぞ。

LAU CHAN

ラウ・チェン

対戦攻略

肘撃や旋中腿といった基本的な技からの連係を増やし、主導権を渡さないように大ダメージを狙う。相手に手数の多さを意識させよう。

Text：がっちん

虎槍掌でダウンを奪え

ラウには虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）を含む連係が二つある。（⇦⇨ⓅⓅ）と穿脚連環虎掌（⇖ⓀⓅⓅ）がそれだ。ヒット時は追い打ちできるだけに、工夫していきたいところだ。

鳳凰槍掌は肘撃止めで様子を見つつ使う。ガードされたときはディレイで出せば相手の反撃にカウンターヒットしやすい。肘でよろめかせたのなら、安定ダメージの出し切りや投げ。カウンターヒット時も投げが有効である。

穿脚連環虎掌は、旋中腿（⇖Ⓚ）止めと見せかけておいてカウンターヒットを狙う。ディレイがかかるのはわずかだが、うまく穿脚冲掌（⇖ⓀⓅ）を連続ガードにしないようにする。反応のいい中級者以上にかなり有効な戦術だ。もちろん、2段目と3段目は一気に入力して出し切ろう。

これらの連係は上段攻撃でカウンターヒットを狙ったものなので、当然しゃがみⓅに対しては弱い。ただし、追加ダメージをきっちりと決められるようになればリターンも大きいので、狙っていく価値は十分にある。

追い打ちは前号で紹介した通り、足位置が平行なら転身双虎掌（ⓅⓅⓅ）、八の字ならしゃがみⓅ→連環虎燕掌（⇩⬋Ⓟ＋Ⓚ）。足位置は技をヒットさせる前が基準となる。穿脚連環虎掌の場合、平行ならしゃがみⓅ→連環虎燕掌、八の字なら転身双虎掌と、コンボが反対になる。足位置の確認が困難なら、立ちⓅ→連旋栽腿（⬇ⓀⓀ）とすることで両方に対応可能。

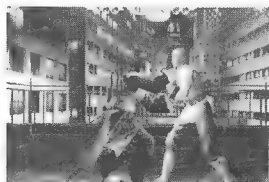
翻身壁拳を組み込もう

前号では連係のつなぎに燕子掌（Ⓟ＋Ⓚ）をオススメしたが、今回は翻身壁拳（⇩Ⓟ＋Ⓚ）を組み込んでいこう。

この技は繰り出す際の姿勢の関係上、相手のしゃがみⓅに打ち勝ちやすく、タイミングによってはリーチの短い中段攻撃、肘系の技もつぶせる。投げによる反撃は受けないが不利、という状況からあえて使うことで、長所を活かせる技である。

技の出は決して早くないが、繰り出される姿勢が、小技に対して相性がいい翻身壁拳。

この翻身壁拳は、ガードされると相手の投げが確定反撃となる。しかし、反撃の難度は高いため実戦ではそれほど不利を感じない技でもある。

さらには虎燕壁拳（⇦Ⓟ）とモーションが酷似していることもあり（こちらは足位置が変わらない）、側蹴脚（⇦ⓅⓀ）まで連係させる選択肢も残っている。相手を惑わすには十分な材料がそろっているといえるだろう。翻身壁拳ガード後もあえて投げ抜けを試みず、打撃で押していく戦術を取ってもいい。投げ抜けは、きっちり投げを決められてからでも遅くはないはずだ。

ヒット後は投げを狙ってもいい。時には、ガードされても投げにいくくらいの図々しさも必要。

ラウ側の戦術としては、翻身壁拳を単発で終わらせるのではなく、何回か続けて出してみたい。相手が立ちガードをしがちになったところに投げを決められれば理想的。

ほかに肘撃（⇨Ⓟ）、地掃腿（⇨⇩Ⓚ）、燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）などを交ぜるという選択肢もある。

単発でも相手押していけるが、いろいろな技と組み合わせればさらに有効。

肘撃ガード後や鳳凰槍掌ヒット後など使っていけるポイントは数多くあるぞ。

単体でもそこそこ避け対策になるが、ディレイで2発目を出せるので、さらに保険が効く。

モーションが似ているので、虎燕壁拳も少し交ぜると、さらに相手を惑わすことができる。

肘撃がガードされたときにディレイで鳳凰槍掌。カウンターヒットを狙おう。

肘や投げで反撃してくる相手にすこぶる有効。しゃがみⓅに対してはもちろん無力。

起き攻め講座

ここでは、起き攻めのポイントを整理しておこう。

しゃがむ相手、打撃を使ってくる相手には、腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）を重ねたい。半回転なので避けに対してそれなりに有効。間合いにも気を付ければ投げでの反撃も不能なため、リスクが低い。

また、燕陣旋風脚もオススメだ。この技は回転系なので避けに対応でき、相手の直線的な攻撃に対しても強い。ただし上段攻撃なので使い過ぎには注意。

ほかでは燕旋蹴（⇩Ⓚ＋Ⓖ）も忘れてはならない。地上戦では地掃腿があるため主軸にはなりにくいが、相手の横転受け身に合わせていこう。出の遅さをうまくカバーできる。

肩車頭落（Ⓟ＋Ⓖ）、転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）からの踏襲撃（相手ダウン中⇖Ⓚ）後の起き攻めも重要なポイント。その場の下段起き上がり攻撃に対しては飛燕転身掌（⇦⇦Ⓟ）を決める絶好のチャンスだ。少し離れた間合いから出せば、下段起き上がり攻撃をかわせる。中段の起き上がり攻撃の場合は下がり切れない。一点読みなら燕陣旋風脚を使ってもいい。

横転受け身に対しては投げや回転系の技に加え、腿登裏旋脚も使っていこう。

それだけに、それを逆手に取った穿脚連環虎掌の2発目ディレイは有効。ディレイのかけすぎに注意すること。

ミドルキック系ガード後は、出の早い中段攻撃か投げで反撃するのが本作の基本戦法といえる。

VF事典

翻身壁拳の補足：翻身壁拳は、ヒットさせても不利な状態である。だが、その後の相手のしゃがみⓅを連続翻身壁拳で打破できることが、数回続けると有効と書いた理由だ。

八の字鳳凰槍掌：ディレイで2段目を出しカウンターヒット後の追い打ちは、八の字の場合しゃがみⓅが当たりにくい（壁があると可能）。よって、立ちⓅ→連旋栽腿が最も確実

影丸

対戦攻略

巷では弱い説が唱えられている影丸（以下カゲ）。しかし、ここにきて本領発揮！　動きの速さと連係で、すべてを補え！　つまり、テクニカルってことで……。

Text：キャサ夫

避け攻撃の使い道いろいろ

全キャラクター中、2番目に性能がよいとされているカゲの避け攻撃。カウンターヒットすればダウンを奪い、しゃがみ状態、ノーマルヒット時にはよろけを誘発させる。

今回は、相手をよろけ状態にさせた場合の連係を紹介しよう。

避け攻撃がヒットしてよろめいた場合、回復が可能になっているので、確定で決まる打撃技は存在しない。だが、完璧に回復することは難しい。特に落閃刃（⇨Ⓟ＋Ⓚ）を出した場合は、確実といっていいほど決まるだろう。この連係が決まると、相手を浮かせることができ、正の字なら直接影刃（⇨⇩⇦Ⓟ）。八の字なら立ちⓅから水車蹴り（⇦Ⓚ＋Ⓖ）を決められるぞ。

回り込む避け攻撃。ヒット率は高い。カウンター以外でよろけ状態になるので……。

落閃刃で浮かせ、コンボをたたき込もう！　落閃刃をガードしてくるなら、投げ狙いが有効。

順逆自在から二択攻めが有効!?

相手の背後へ回り込み、影刃～奈落落とし（⇨⇩⇦ⓅⓀ）で確実にダメージを与えられる投げ技の順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）。しかし、対重量級、アキラ、ジャッキーはしゃがんで影刃をくらえば、奈落落としを回避することができる。

そこで、肘打ちを使ってみよう。順逆自在後、しゃがんでいる相手に肘打ちがヒットすると、後ろ向きのけ反り状態を誘発可能になっている。この状態も回復できるが、確実に回復するのは難しい。円月蹴り→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）、または斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→影刃といったコンボを、積極的に狙おう。

対シュンの場合は、落閃刃返しにディレイをかけて酔い覚まし重視。転倒立で回避する相手には影刃で。

背後よろけでの円月蹴りは、ガードされがち。斧旋連脚であれば、ほぼ確実にヒットするぞ。

ハーフフェンスでも狙えリングアウト!!

壁の無いステージならば、弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）からのコンボで容易にリングアウトを狙うことができるが、壁のあるステージではそうもいかない。しかし、壁が低いステージであれば、リングアウトを狙うこともできる。壁を背負って密着した状態なら、イズナ落とし（⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ）。両者同時にリングアウトするが、カゲが必ず勝つ。壁に密着している場合は狙ってもいいだろう。

壁からやや距離があるときは、旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）を当ててからの螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）を当てよう。裏蹴り部分で浮き直すので、意外と簡単にリングアウトを狙えるぞ。

壁からこのくらい離れていても、積極的に弧延落狙い！　弧延落が決まれば……。

旋風刃から螺旋裏蹴りでこの通り！　相手は見事なベリーロールでフェンスを越える。

ヌルイ！　ト～！　ジュッ!!　十文字構え当て身

十文字構え中の葉隠流 陽・地龍（十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。ミドルキック系の打撃を当て身することができるのだが、使いどころが実に難しい。というよりも、普段決まることはまずあり得ない。しかし！　唯一といっても過言ではないであろう、貴重な狙いどころを発見！　それをここで紹介していこう。

ここぞというべき狙いどころは、浮霞（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）が決まった後。つまり、起き攻めになる。投げ後に螺旋（⇦Ⓟ）から十文字構えへ移行し、起き上がりタイミングに合わせて葉隠流 陽・地龍を入力。そのとき相手が起き上がり中段攻撃を出せば、見事に当て身が成功する。

状態を詳しく説明すると、あお向けまたはうつ伏せ状態のダウンで、カゲ側に頭があるときに出せる、突き出す感じの起き上がり中段攻撃が当て身可能。これは浮霞後だけではなく、壁コンボ後なども同様の状態になるため、そういった場面でも狙えるはず。

ややリスキーな行動だが、葉隠流 陽・地龍が決まったときのリターンは大きい。「ヌルイ！」という声とともに打撃を与え、間合いが離れる。そこで相手の足位置を確認して軸足側へ流影転（十文字構え中⇧or⇩）で近付き、影刃～奈落落としを出すと、何と確定で決められるのだ。浮霞からの一連の流れで決まると、7割近くのダメージを与えることができるぞ。

ちなみに同様のタイミングで相手の起き上がり下段攻撃を読んだ場合は、葉隠流 陽・飛猿（十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ）を出せば起き上がり攻撃をつぶすことができ、よろけ状態を誘発させることが可能になっているぞ。

起き上がり攻めのときは、この二つの技を使い分け、ガンガン攻めていこう！

浮霞後、その場から螺旋で十文字構えへ移行。背後に回り込む場合があるので注意。

起き上がり攻撃のタイミングに合わせて地龍を入力し、中段攻撃がくれば見事成功！

成功後は相手の足位置を確認したら、軸足側へ流影転！　そこから……。

影刃奈落落としが確定ヒット！　ヌルイ！　ト～！　ジュッ！　これぞ忍者って感じ！

VF豆知識　キャンセル葉隠流 陰・兜割りについて： 十文字構え中にダッシュ入力をしてから素早く楔打ちや水月砲を出し、攻撃後に※ボタンを押すと硬化時間をキャンセルして兜割りを出すことが可能になっている　相手がよろけ状態になれば連続ヒットする可能性もあるが、ガードされた場合は簡単に割り込まれてしまう　利用価値＝謎

SHUN DI

舜帝

対戦攻略

徐々に対策が練られてきた舜帝（以下シュン）。……だが、酒を飲んでしまえばたとえ分かっていたとしても防げない連係が存在する。それが酔拳。

Text：キャサ夫

飲酒16杯＝無敵!?

前号でも紹介したが、飲酒杯数によって技がどう変わっていくのか改めて説明しよう。

まず、飲酒6杯で挑腕栽手（⇩⇦⇨ⓅⓅ）、連撃後下蹴腿（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）を出すことができるようになる。飲酒7杯で連環前旋掃腿（⬇Ⓟ+ⓀⓀ）、飲酒8杯では仰飲連環単脚（⇦ⓅⓅⓀ）が出せるようになり、連撃後下蹴腿が立ちⓅがヒットすれば最後までつながる。さらには飲酒10杯では涅槃連撃下腿（横寝中ⓀⓅ⇩ⓀⓀ）、投げ技である豪杯旋舞（⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ）を。そして、飲酒16杯で連蹴背下龍脚（ⓀⓀ⇩ⓅⓀ）を出せるようになり、連撃後下蹴腿の立ちⓅが、「ガードされても」キック部分はガードが不能となる。

飲酒25杯では、横寝からの涅槃連撃下腿がガード不能技に。もちろんダメージもアップ！

豪杯旋舞が決まる＝連撃後下蹴腿がガード不能技になると認識してもいだろう。

横掃撃、横掃仙撃ヒット後の攻防

全回転系の技に分類される横掃撃（⇦Ⓟ）と横掃仙撃（張果老中Ⓟ）は、ヒットすると相手を背向け状態にする。基本的には避けに対して使う技だが、いずれの技もカウンターヒットした際は、挑腕撩拳が確定で決まる。そのため、ヒット確認ができればよりダメージ効率が上がるだろう。

ノーマルヒット時の場合は、背後から仰飲杯手（⇦Ⓟ）と後蹴連腿（⇧ⓀⓀ）、投げを使い分けて攻めるのが有効。

横掃仙撃の場合は、ガードされた場合でも有利ということを忘れずに。挑腕撩拳を出せば、反撃を試みる相手を浮かせることができるぞ。

打撃も使い分けて闘えば、積極的な投げ狙いも有効。なお、横掃仙撃はしゃがみⓅつぶし技でもある。

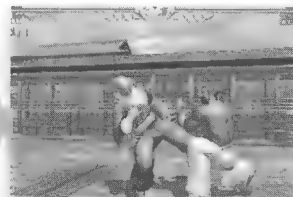
後ろを向かせたときのヒット確認が重要！　黄色く光っていれば挑腕撩拳一択で！

後蹴連腿がガードされたら……

下段の主力技ともいえる後蹴連腿。ガードされてもⒼボタンを押せば、自分からダウンすることができる。実は、この行動1発目をガードされてダウンした場合でも、反撃を受けないワケではないので覚えておくこと。

ダウンしてからはもちろん、ダウンする途中でも打撃を確定でくらってしまう。また、相手がタイミングよく投げを狙ってきた場合は、背後投げになってしまうのだ。

そのため、後蹴連腿がガードされたらダウンするという選択肢は絶対に選ばないこと。ガードされた場合は、避け投げ抜け、もしくはガード投げ抜けに徹するように。

うっかりⒼボタンを押してしまうと、背後投げをくらうぞ！　忘れないように。

ガードされた場合は、素直に読み負けたと投げ抜けに専念することだ。

三つの技を使って受け身対策

意外とダウンを奪う機会が多いシュン。ダウン時に受け身を取られた際に、しっかりとした起き攻めを行なえるかどうかで、より早い段階で勝利をつかむことができる、というのはいうまでもない事実だろう。

横転受け身を取った相手の選択肢は、主に避け投げ抜けかしゃがみガード、立ちガードの3種。シュンはほかのキャラに比べて、それらに対する優れた対応力を備えている。

まず、避け投げ抜けを多用する相手には、横掃撃の使用頻度を高くする。しゃがみガードの多い相手には側端仙蹴（⇨Ⓚ）を使う。立ちガードもしくは反撃（暴れ）を試みる相手には、後蹴連腿が有効となっているぞ。

毎度横転受け身を取る相手には、基本的にこの三つの技を使い分けて相手と読み合いをすれば問題は無いだろう。ただその場受け身も同様だ。ただし、その場受け身の場合はしゃがみガードに移行するまでに、上段投げが確定で決まる瞬間があるため、投げという選択肢も織り交ぜることを忘れないように。

受け身を取らずに、起き上がり攻撃に頼る場面が多い相手には、起き上がり攻撃に合わせて、積極的に龍尾脚（⇧Ⓚ+Ⓖ）を狙っていくのがオススメ。起き上がり下段攻撃をつぶすタイミングで龍尾脚を出せば、起き上がり中段攻撃を出されてもつぶすことができるためだ。起き上がり攻撃をくらってしまったときのリスクと、つぶせたときのリターンを比べれば、積極的に狙うことに対する迷いは無くなるだろう。

もちろん龍尾脚がヒットした場合には、仰飲連環単脚による追い打ちを決めていこう。このコンボで、相手体力ゲージの4割程度を奪うことができるぞ。

ガードされても立ちⓅかしゃがみⓅでしか反撃を受けない側端仙蹴は使うべき。

側端仙蹴がしゃがみ状態にヒットすれば、横掃仙撃が確定。入れ込みでOK。

避け投げ抜けマニアは、横掃撃の的。打撃をガードした場合でも同様。

後蹴連腿は半回転系の技なので、避けに対しても一応は有効になっているぞ。

VF事典 **横転受け身後は向側後避と龍尾脚で迎撃がオススメ！：**シュンは避けと向側後避をうまく使い分けることか課題の一つ。たたし、受け身後に相手の技を避けるならば向側後避のみでOK！　カウンターヒットを奪う可能性の高さと、比較的投げをくらいづらい点が評価できる。

LION RAFALE
リオン・ラファール
対戦攻略

ダメージ効率を上げるためのテクニックを、一気に紹介。細かい点を確実にこなすことが、リオンを使う上で非常に重要な要素となる。

Text：SHO　協力：ちび太

自動二択を使おう

自動二択の概略は、システムページで紹介している通り。要するに相手が受け身を取らなかったとき、確実にダウン攻撃を当てるための連係である。やり方は、特定の攻撃後にレバーを斜め後ろ方向に入れながら、パンチボタンを押しっぱなしにすればいい。リオンはこの状況を作り出しやすいので、紹介していこう。

主な狙い所には……、

●登山翻車脚（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）
●後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）
●転身僚陰脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）

の三つが例に挙げられる。

登山翻車脚からは、旋風落脚（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）までの追い打ちが確定し、その後自動二択を迫れる。ただ、最近では受け身を取られることが多いので、あえてダウン攻撃にいかず、受け身に対して起き攻めするのもアリだ。

後掃腿の場合、ヒット後一度後ろダッシュしてから自動二択に行くのがポイント。すぐにコマンドを入力すると、受け身を取られてもダウン攻撃が出てしまうので要注意。

転身僚陰脚ヒット時は、前掃転身脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）でバウンドコンボを狙おう。ここで受け身を取られる可能性もあるが、下段攻撃が重なり、自動的に起き攻めになる。バウンドに前掃転身脚がヒットしたときも自動二択のチャンス。こうすれば、2回の受け身に対して自動的に攻めが継続できるので非常に有効なのだ。

登山翻車脚→旋風落脚の後に、自動二択を狙えるポイントがある。

後掃腿ヒット後は、一度後ろダッシュすることで、自動二択のタイミングを調節する。

きりもみ系の吹っ飛びモーションなので、受け身が取りにくい。ダウン攻撃のチャンス。

転身僚陰脚がヒットした場合は、すぐに自動二択にいくのではなく、まずは前掃転身脚でコンボを狙う。ほんの少し前ダッシュすること。前掃転身脚がヒット後に自動二択へ。受け身を取られなければダウン攻撃になる。

背後攻撃に注目

新技を中心に、背向け状態になることが多いリオン。その背向け状態から繰り出す背後攻撃をピックアップして紹介しよう。

リオンの背後攻撃である、後穿脚は上段攻撃であるが、ヒットすれば相手が浮き、ガードされても有利という非常に優れた技なのだ。この技を活かすために最も効果的なのが、旋風落脚からの攻撃連係。フローチャートを見れば分かる通り、ここから派生する行動は多彩で有効なものばかり、参考にしてほしい。

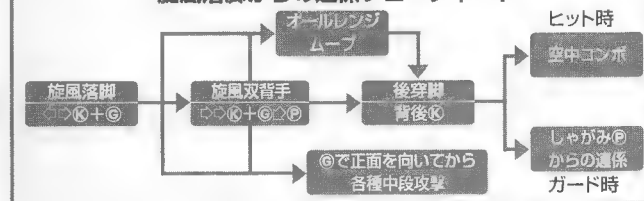
一番の軸となる連係は、旋風落脚→旋風背双手→後穿脚というもので、ここから相手の行動によって対応していく。後穿脚をヒット、もしくはガードさせられれば、リオン側が有利に展開できるわけだが、背後からの下段攻撃を警戒し、しゃがみがちな相手には、ガードボタンを押して振り向いてから、盤肘（⇧Ⓟ）などの中段に切り替えるといい。

後穿脚を読んでしゃがみⓅなどで止めてくる相手には、背後を向けて相手から離れるようにオールレンジムーブで歩く。反撃タイミングをずらし、その後仕切り直しや、背後攻撃に連係すれば、相手を困惑させることができるはずだ。

背後攻撃の後穿脚は上段だが、ガードされても有利という優れた技なのだ。

ガードさせることができれば、しゃがみⓅや立ちⓅからの連係に展開させることができる。

旋風落脚からの連係フローチャート

- 旋風落脚（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）
  - → 旋風双背手（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ⇧Ⓟ）
  - → オールレンジムーブ
  - → Ⓖで正面を向いてから各種中段攻撃
- 旋風双背手（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ⇧Ⓟ）
  - → 後穿脚（背後Ⓚ）
  - → オールレンジムーブ
  - → Ⓖで正面を向いてから各種中段攻撃
- オールレンジムーブ → 後穿脚（背後Ⓚ）
- 後穿脚（背後Ⓚ）
  - ヒット時 → 空中コンボ
  - ガード時 → しゃがみⓅからの連係

背向けからのオールレンジムーブで、反撃のタイミングをずらしてやろう。

後穿脚後の空中コンボ

後穿脚がヒットすると相手が浮くので、空中コンボを狙うことができる。ただし、そもそもあまり高く浮かせることはできないので、大した追い打ちができないというのが現実だ。

後穿脚がヒットした場合には、軽量級キャラならば、右勾心（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連三捶盤肘（⇧⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）。後穿脚カウンターヒット時ならば、中量級にまで入れることが可能だ。重量級には、素直に連三捶盤肘や、右勾心→勾手提膝（⇨Ⓚ）を確実に入れよう。

空中コンボを入れた後は、相手の受け身に対してスムーズに起き攻めに移行することが重要。旋風落脚を重ねたり、しゃがみダッシュから登山翻車脚を狙ったりと、常にダメージ効率の向上を心掛ける連係を組み立てるようにしたい。

後穿脚ヒット時は、浮きが低いので、大きなコンボは狙えない。まずは右勾心で様子見。

右勾心でカウンターヒットかどうかを判断し、相手キャラに合ったコンボを入れよう。

VFex **後穿脚からのコンボ：**後穿脚からのコンボは、右勾心や連三捶盤肘を使うことから、相手を運ぶ能力に優れている。連三捶盤肘の最後の肘がヒットした後、壁にたたきつけたら、ダウン攻撃を入れるなどの細かい追い打ちを忘れずに入れよう。また、受け身を取られることを見越して、転身僚陰脚を早めに出すなどの起き攻めを頭に入れておくとさらにいい。

AOI UMENOKOUJI

梅小路 葵

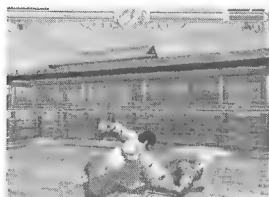
対戦攻略

近距離戦では、他を寄せ付けない破壊力を持つ葵(以下アオイ)。攻撃が単調にならないよう、連係のバリエーションを増やしていこう。

Text：善之字元帥

投げ技の使い分け

アオイは投げの種類が多く、ある意味投げ抜けに強いキャラといえる。では、こちらから投げに行くとき(抜けられにくいとき)、最大の攻撃力を持つ技はどれなのだろうか?

下の表は、すべての正面投げの攻撃力を比較したものである。投げコンボを除くと、最大ダメージとなるのはやはり桐枝落としだ。コマンドは少々難しいが、スパッと出せるように練習しておこう。

桐枝落としからの縦手刀は、相手の足が地面に付く瞬間を狙えば確定。合計ダメージはなんと70にも及ぶ!

技名(コマンド)	ダメージ(確定追い打ち)	追加ダメージ(確定度数)	使用頻度
小当て(Ⓟ+Ⓖ)	40	ダメージが低い分、相手の投げ抜けにマークされにくい	C
送り手回し(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)	50	確定ではないが縦手刀(⇧Ⓟ)で追い打ちを狙ってもいい	C
合気投げ(⬇[illegible]Ⓟ+Ⓖ)	40+10	追い打ちは縦手刀が狙える。ダウン投げについては欄外参照	C
大木倒し([illegible] or [illegible]Ⓟ+Ⓖ)	40+20	投げコンボの大木砕き([illegible]Ⓚ+Ⓖ)は投げ抜け不能	C
蝶絡み([illegible]Ⓟ+Ⓖ)	20	投げコンボのルートによってダメージが変化(最大65+ダウン投げ20)	C
木の葉落とし([illegible]Ⓟ+Ⓖ)	50+10	縦手刀による追い打ちが確定。コマンドがやさしい割に高威力	A
六段帯取り(⇦Ⓟ+Ⓖ)	50	後方に投げ飛ばすため、リング際で使うといい	B
桐枝落とし([illegible] or [illegible]Ⓟ+Ⓖ)	60+10	少し待ってからの縦手刀が確定。ダウン投げは確定しないようだ	A
脇絡み([illegible]Ⓟ+Ⓖ)	30	投げコンボのルートによってダメージが変化(最大75+ダウン投げ20)	B
半月巴([illegible]Ⓟ+Ⓖ)	45	最も投げ抜けにマークされにくいため、トドメの一撃にはオススメ	C

続・両止の狙いどころ

両止(⇦⇧Ⓟ)は中段攻撃の中でもトップクラスの発生の早さで、アオイの方が有利な状況で出せば相手の打撃技に負けることはない……と、ここまでは前号説明した通り。しかし研究が進むにつれ、五分ないしはわずかにアオイのほうが不利な状況から出しても有効なことが分かってきた。

カコミに挙げた三つの打撃技は、いずれもガードorヒットさせて不利。しかし、直後に最速で両止を出せば、相手のしゃがみⓅを除いたほとんどの打撃技にカウンターを狙えるものばかりだ。新たな連係として、戦術に組み込んでみてはいかがだろうか。

衣車(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

ガード …………不利
ヒット ……浮き(低)
カウンター …浮き(高)

発生はそれほど早くないものの、浮かし技として重宝する衣車。実はガードさせてもわずかに不利なだけなので、意外におトクな打撃技といえる。中段肘当て(⇨Ⓟ)の後、旋桜のディレイと見せかけて出すと比較的ガードさせやすいだろう。

鎖鎌(ⓀⓀ)

ガード …大きく不利
ヒット …………不利
カウンター ………不利

鎖鎌は主に反撃として使う。ヒット後、相手はしゃがみ状態になっているため、下段投げと両止による二択を迫ろう。また、ヒット後の間合いが若干離れているのもポイント。相手が最速で打ち返してきたしゃがみⓅをスカしやすいのだ。

旋桜(⇨ⓅⓅ)

ガード …大きく不利
ヒット …………不利
カウンター ………五分

ガードされると投げ技で反撃されるが、ヒットなら不利はわずか。スキの大きい技への反撃や天地陰陽(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で打撃技を受け流した後など、ヒット確定の場面で使おう。ここで寸止め→投げも交ぜればなお効果的だ。

渦巻手刀からの攻め

渦巻手刀は発生の遅い上段攻撃だが、うまく使えばその後の展開が有利になる。なぜなら、ガードさせた後の廻り手刀(敵が背後⇩Ⓟ：下段攻撃)が強力だからだ。

この渦巻手刀→廻り手刀という連係は、相手に打撃技で割り込まれることは無いし、ガードさせればアオイが有利。しかも渦巻手刀がカウンターヒットしたときには廻り手刀まで連続技になるというスグレモノ。相手の起き上がりに重ねるなどして活用しよう。

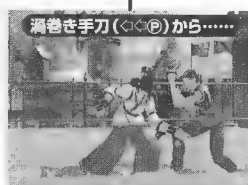
また、渦巻手刀は、技の最中に⇩or⇧Ⓟ+Ⓚと入力することによって、特殊な移動技に派生することにも注目(ひょっとして隠し技?)。移動技自体に攻撃を避ける能力は期待できないが、かなりトリッキーな動きを演出できるだろう。

廻り手刀は超優秀!

ガードさせてアオイが有利になる下段攻撃で、技終了時は立ち状態。つまり、両止と投げの二択に最適ってこと!!

⇩or⇧Ⓟ+Ⓚでキャンセル移動

巷でウワサのアオイステップがこれ。移動中、先行入力でⓅからの連係を出すと、なぜか逆方向に出てしまう……。

渦巻き手刀(⇦⇧Ⓟ)から……

渦巻手刀は攻撃の際にかなり踏み込む性質を持つ。発生の遅さを考慮し、やや離れた場所から出すといいだろう。

考察：両止をガードされたらどうする?

両止はガードされても確定反撃こそ受けないものの、やはりアオイ側が不利なことは事実。このとき、大安定の行動は避け投げ抜けだが、もう少し攻撃的に行くなら上勢柳扇掌(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)がオススメだ。相手が投げや肘打ち、膝蹴りなどを出してきたらかわしてヒットするので非常に強力である。対重量級戦では必須のテクニックになるかも?

両止をガードされると、ちょっとイヤな雰囲気……。中段攻撃と投げで二択を迫られることが多いよね?

ここで上勢柳扇掌を出せば、どちらにも対応できる(リーチの長い技を除く)上に、コンボまで狙える。

合気投げからの追い打ちについて：何と、これまで確定と思われていた合気投げ→ダウン投げの連係は、気合のレバー+ボタン回復により回避できることが発覚(情報提供：ちーふぶるー君)。これにより、投げ抜けが1方向で確定ダメージ60の投げは、大木倒しのみとなってしまった。コマンドは複雑だが、ベストを求めるなら練習するしかない?

LEI-FEI
雷飛（レイ・フェイ）
対戦攻略

構えを使いこなすには、構えからの技の性質を細かく把握する必要がある。使える要素があれば、どんどん戦術に取り入れていこう。

Text：H.L

涅槃式の性質

いまひとつ使いにくい感のある涅槃式だが、技の一つ一つには特殊な性能が秘められている。中でも注目したい技が、側襲脚（涅槃式中ⓅⓀ）と連環翻身馬歩捶（涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅⓅ）だ。

まず、側襲脚の1発目（二段技）は、上・中段のパンチ系とキック系の技をさばく強力な技だ。さらに、そこからの派生技である上段蹴りは、下段つぶしの効果があり、その技がカウンターヒットすれば、移行した独立式からの二起脚（独立式中ⓀⓀ）と進歩分脚（独立式中Ⓚ+Ⓖ）が連続ヒットするので、総合ダメージも高い。

かたや連環翻身馬歩捶はというと、1発目の性能は側襲腿の1発目とほぼ同じさばき技。その後の派生は中段→中段と移行し、それらすべてに若干のディレイがかかる。

その性能は、2発目はガードされてもこちら側が有利、そして2発目がカウンターヒットだと3発目が連続ヒットするといった具合である。つまり、2発目をディレイで出してカウンターからの連続ヒットを狙ったり、2発目まで出して3発目のディレイと投げの二択を迫ったりと、戦術の幅を広げてくれる優秀な技といえるのだ。

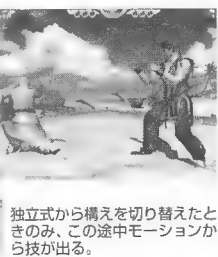
2発目カウンターヒットで3発目が連続ヒット。相手は崩れダウンとなる。

涅槃式移行ポイント

通常構えから涅槃式に移行できる技というのは双掌（⇩Ⓟ+Ⓚ）のみ。この技は、そこそこ発生が早い回転系の中段攻撃で、避け投げ抜けを封じる技として使っていける。例えば、避け投げ抜けを使う機会の多い横転受け身後にこの技を重ねれば、相手は立ちガードするしかなく、涅槃式からの攻めがやりやすくなる。

次に、構え切り替えを考えていこう。ここで注目したいのが、「独立式→涅槃式」という特殊な構え切り替え。この切り替えを行なった場合、技を出せるタイミングが普段より早いのだ。

例えば、敗式から涅槃式に移行して技を出すとき、敗式から独立式を経由して涅槃式に移行した方が、涅槃式の技を早く出せる。つまり、独立式移行技からすかさず涅槃式に切り替えて技を出せば、スムーズに涅槃式の攻めを展開することができるのだ。

通常の構え切り替えは、このモーションになってから技を繰り出す。

独立式から構えを切り替えたときのみ、この途中モーションから技が出る。

崩捶掌壁で攻める

崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ+Ⓚ）の2段目はガードされても有利というのは、過去に紹介した通り。今回は、この技を出すポイントやガードさせた後の攻めを練り込んでいく。

この技は、一発目の発生の早さから、普段の立ち合いから出していける技である。とにかくガードさせればOKなので、中距離から2発目だけをガードさせてもいい。また、しゃがみⓅヒット後や相手のスキの小さい技をガードした後などにも、とりあえずこの技を出してその後に選択を迫るというのも効果がある。

さて、ガードさせた後の攻めに適した技というと、中段攻撃とダッシュ投げの二択が挙げられる。中段攻撃には、それなりにリーチがあり発生も早めの搾掌（⇨⇨Ⓟ）や双飛脚（⇩Ⓚ+Ⓖ）が適している。また、再度選択を迫る技として、もう一度崩捶掌壁を出しても効果は高い。

とにかくガードさせることが目的なので、どんどん崩捶掌壁を出していこう。

崩捶掌壁ガード後の搾掌は割り込み不可能。ヒット後はさらに攻め込める。

構え相関図

涅槃式に移行する技が意外に少ない。構えを使いこなすには、構え切り替えが重要になってくる。

VF事典 **崩捶掌壁の補足：**この技の2発目にはヒット確認が必要だ、ガードさせたときよりヒットさせたときの方が距離が離れるので、ヒットさせたときにその場で双飛脚を出してしまうと、相手の目の前で技をスカってしまうことになる　この技がヒットした場合は、前ダッシュで間合いを詰めててから二択を迫るようにしよう。

VANESSA LEWIS
ベネッサ・ルイス
対戦攻略

ムエタイスタイルというもう一つの顔を持つベネッサ。このスタイルでの有効な技、連係を知ることが、より使いこなすための第一歩だ。

Text：SHO

しゃがみⓅは無いが……

ムエタイスタイルには、戦術を組み立てる上で重要な技であるしゃがみⓅが存在しない。ゆえに、あまり構えを変えない人も多いが、使い方さえ分かっていればかなり強い。これを機会に見直してみよう。

しゃがみⓅを出そうとして、ディフェンシブエルボーが出てしまうのは、誰しも経験済みのはず。このディフェンシブエルボーが、意外と使えることに気付いただろうか？

下段攻撃をさばくほか、姿勢の低さで上段攻撃もスカすのがディフェンシブエルボーの強み。

下段攻撃をさばく能力があるほか、姿勢が低いので上段攻撃をかわす能力もある。一度ヒットさせた後、再度ディフェンシブエルボーを出すか、投げかで二択を迫れるのだ。

ただし、肘系の技には割り込めない。ラウやサラ、ジャッキーなど、ヒジ系の技を多めに使う相手に多用は禁物だ。

一度ディフェンシブエルボーをヒットさせてから、再度ディフェンシブエルボーか……、

投げの二択攻撃。ただ、肘を出されると一方的に負けるので、注意したい。

すべてはエルボーから

ムエタイスタイルで主軸となる技が、エルボーからの連係。エルボーから、ダブルエルボー、エルボーストームとつながる連係から、さまざまな技へ派生させることで、強力な攻めを展開できる。

まず、エルボー連係のどこからでも投げに派生。これは避けの多い相手や、最後までガードしようという相手に有効。また、ディレイをかけながらエルボー連係を出し、最後のヒザがカウンターヒットしたときにも投げがいいぞ。

エルボー連係をガードされたときには、イントルードフックや避けに派生。エルボーストームをガードされた後は、確定反撃は無いものの、若干不利であることにかわりはない。とりあえず、投げや立ちⓅ、しゃがみⓅを出してくる相手には、イントルードフック。ヒザや大きめの打撃で反撃してくる相手には、避けを使うなど、相手によって連係を変えるのが理想的。

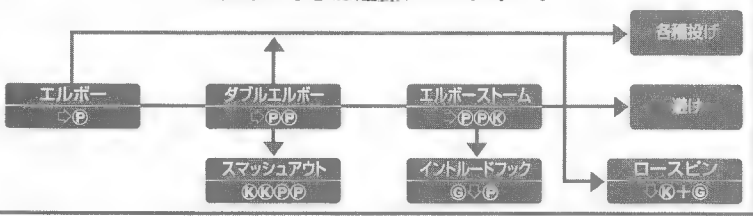
奇襲戦法的な連係ではあるが、ダブルエルボーの後にスマッシュアウトにつなげるのもあり。「エルボーストームをガードしたら反撃！」と考えている相手は結構引っ掛かってくれる。ディレイをかけるとさらに効果的だぞ。

エルボーストームがカウンターヒットしたときは、派手なやられポーズになるので……、

投げに派生すると、高確率で決まる。対応してきたら、ライトニングエルボーがオススメ。

エルボーからの連係フローチャート

エルボー ⇨Ⓟ → ダブルエルボー ⇨ⓅⓅ → エルボーストーム ⇨ⓅⓅⓀ

- 各種投げ
- 避け
- スマッシュアウト ⓀⓀⓅⓅ
- イントルードフック Ⓖ⇩Ⓟ
- ロースピン ⇩Ⓚ+Ⓖ

スマッシュアウトは、ハイキックがカウンターでヒットすればダウン攻撃まで確定。

ムエタイスタイルの投げ技

ムエタイスタイルはディフェンシブスタイルに比べると、投げの種類が少なく、威力も低い。そこで、オススメしたい投げが、ダブルニーストライク（⇨Ⓟ+Ⓖ）。この投げ技のダメージは48と低いが、サッカーボールキックまで入れると、合計61となるのは大きい。サッカーボールキックは確定しないが、後転以外では避けられず、仮に避けられても反撃を受けないので気にせず使おう。

ムエタイスタイルの投げは非力だが、使うならば、ダブルニーストライクがいい。

サッカーボールキックは確定ではないが、後転以外では避けられないのが強みだ。

ライトニングエルボー

ムエタイスタイルで見逃せないのが、ライトニングエルボー（⇨Ⓟ+Ⓚ）。単発の上段技だが、技の性質が非常に優れている。特徴を挙げると、

●リーチが長い
●発生が早い
●下段つぶし能力がある
●ヒット後コンボへ移行可能

といった感じだ。

リーチが長い上に、発生がヒジ並の早さというだけでもかなり使えるのだが、上段攻撃なのにも関わらず下段攻撃をつぶす能力があることに注目したい。これにより、スキの大きい下段攻撃をガードした後、反撃技でライトニングエルボーを確定で入れることもできる。また、ガードされても確定反撃を受けないのも、気軽に使える要素の一つだ。

ヒット後は、アッパーヒールソード（⬁ⓅⓀ）→サッカーボールキック（⬁Ⓚ）が確定する。ウルフ、ジェフリー、アキラ、ジャッキー、瞬帝（八の字）にはヒールソード時に受け身を取られるので、起き攻めに移行しよう。

ディレイ下段起き上がり攻撃、ラウの地掃腿などの、スキの大きい下段をガードしたときは……、

反撃としてライトニングエルボーが確定するので、覚えておいてほしい。

ヒット後は、アッパーヒールソードでコンボにするのが基本となる。

ライトニングエルボー後のコンボ ライトニングエルボー→アッパーヒールソード→サッカーボールキックというコンボは、上記のキャラを除いて確定するが、サッカーボールキックをタウン攻撃のブライアンツニースタンプにしても、相手がかなり早く回復しないと回避されることはないのでオススメ。どん欲に攻めて、ダメーシ効率を上げていこう。

AKIRA YUKI
結城晶

対戦攻略

ワンチャンスに与えられるダメージこそがアキラの魅力。それを高めれば、さらなる強さが得られる。

Text ちゃっきー

靠山壁からの新コンボ

靠山壁（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ）の後は、わずかにダッシュして躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）を入れ、空中コンボを狙うのが基本。このとき、躍歩頂肘のタイミングが完璧であれば、相手の硬化中にしっかりヒットさせることができる。こうなれば、背向け・立ち状態のヒットとなり、その後のコンボが安定するぞ。

軽量級に対して狙っていきたいのは、躍歩頂肘→レバー前入れ立ちⓅ→馬歩衝靠（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（⇩⇩⇦⇦Ⓟ）。決まれば全体力の半分以上を奪う大ダメージになる。なお、サラなどのように軽量級の中でもやや重いキャラには、最速でつながないと受け身を取られてしまうので注意したい。

また、中量級以上のキャラには躍歩頂肘→斧刃昇膝伏虎撃（⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇧⇨Ⓟ）がオススメ。躍歩頂肘→白虎双掌打よりもわずかにダメージが高いぞ。ただし、背後ヒットなためその後の槍下炮（敵ダウン⇩Ⓟ）は確定しない。

靠山壁からの躍歩頂肘を、ベストタイミングで決めることが重要。

その後の立ちⓅは、必ずレバー前入れ入力で出すこと。

しゃがみダッシュ入力を使った馬歩衝靠で浮かせ直す。

最後は立ち白虎双掌打。全体力の半分以上を奪うコンボの完成だ。

大ダメージを狙う虎撲

虎撲（⇩⇦⇨Ⓟ）は、出が遅い代わりにヒット時の見返りが大きいことが長所。ヒット後にタイミングを遅らせての鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）を決めれば、全体力の約半分を奪うことが可能だ。躍歩頂肘カウンターヒット時などの崩れよりも、大ダメージの鉄山靠が狙いやすいこともポイントの一つとなっている。

最も代表的な狙いどころとなるのは、確定でない場面での投げを読んだとき。躍歩頂肘や側腿（⇩Ⓚ）をガードされた後が代表例だ。そのほか、起き上がりに重ねる手もあり。タイミングさえ読めれば、相手の起き上がり攻撃をつぶすこともできるぞ。もともと一発狙いの技なので、思い切って使っていこう。

なお、虎撲自体もガードされたときに確定の反撃をくらうことはない。ガードさせて再度虎撲へ……というのも十分に有効な選択肢だ。

相手の投げを読んだときに使いたい虎撲。通常ヒットでも崩れを誘発することに注目。

ヒット後は、少し待ってから鉄山靠を決めたい。ベストのタイミングを体で覚えよう。

JACKY BRYANT
ジャッキー・ブライアント

対戦攻略

戦術の確立が早かったキャラだけに、対応されるのもまた早い。しかし、突き詰める点はまだあるはずだ。

Text：ちゃっきー

反撃技にライトニングストレート

ジャッキーのライトニングストレート（⇩ⓅⓅⓅ）は、硬化カウンターでも連続ヒットする技。わずかだがライジングエルボー（⇨Ⓟ）より出が早く、反撃として決める場面は多いぞ。ただし、1発目がギリギリ入るような状況では硬化カウンター扱いにならないことに注意。結局は、ライジングエルボーが反撃になる立ち技に対して使うことになる。

これが反撃になる技の代表例は、ウルフ、リオン、カゲを除く避け攻撃や（アオイ、ラウには足位置などの関係でつながらないことも）、アキラ以外のディレイ起き上がり中段攻撃（横転は入らないケースあり）。固有技では、ラウの連環虎燕掌や双虎烈把、ジェフリーのニーハンマーやライジングハンマーに対して狙ってみたい。サラのダブルジョイントバットやジャッキーのステップインミドルセカンドなど、さらにスキが大きい技には、ニーキックの方が理想的だ。

1発目が硬化カウンターすれば3発目まで連続ヒット。相手は受け身不能になるので、

大ダウン攻撃までが確定する。合計ダメージも全体力の約3分の1とかなり高いぞ。

避け投げ抜けへの対抗策

投げの種類が少ないジャッキーにとって、要所で避け投げ抜けを活用してくる相手は非常に厄介。ダメージの高いニーストライク（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ）とサディスティックハンギングニー（⇩⇩Ⓟ+Ⓖ）を確実に抜けられると、ダメージチャンスが乏しくなる。半回転系の技が多いとはいえ、メインとなるバックナックル系の技やビートナックル（Ⓟ+Ⓚ）が腹側の避けでかわされてしまうため、方向をしっかり見る相手には通用しにくい。

さて、対抗策の一つとなるのは、タイミングを遅らせてのニーキック（⇨Ⓚ）。うまく合わせることができれば避け失敗の硬化にヒットし、空中コンボでそれなりのダメージが見込める。ただし、遅すぎると当然のごとくガードされるので注意しよう。タイミングを体で覚え、決め打ちで使っていくことが重要だ。

また、回転系のスピニングキックロースピンキック（Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ）を使うのも有効な手段。足位置が平行のときは、1発目を立ちガードさせれば2発目が確実にヒットする点も密かなポイントだ。受け身を取った相手を攻めるときなどにも効果が高いぞ。

見返りの大きいニーキックは重要なダメージ源。タイミングをずらして避け対策。

直接的にいくなら、スピニングロースピンキックを使っていこう。立ちガードさせても……、

足位置が平行スタートであれば、相手は2発目をしゃがみガードすることができない。

アキラ：あまり使われていない技では、上歩頂肘（ Ⓟ）に注目したい。ほかのキャラが持つ肘系の技より出が早く、立ちⓅをガードさせた後につなげば、割り込まれることがないぞ
ジャッキー：コンボバックナックルスピン（ⓅⓅ・ⓅⓀ）をガード後にバックダッシュされるとキツイ。こんな相手には、先行入力の後ろダッシュで接近し、プレッシャーをかけよう

SARAH BRYANT

サラ・ブライアント

対戦攻略

フラミンゴへの依存度と、構えるまでの手堅い立ち回りが、強さに大きく響いてくる。

Text：H.L

ラウンドキックヒット後は？

しゃがみⓅヒットからの二択が主流になっている今、相手のしゃがみⓅに打ち勝つ技として、ラウンドキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）の存在は大きい。そこで、ラウンドキックヒット後の攻めを練り込めば、さらなるダメージ源となることは間違いない。まず始めに、ノーマルヒット時の攻めを考えていこう。この状態は軽量級すら空中コンボが狙えないので、バウンドコンボと受け身を取ったときの攻めを同時に行なえるスイッチキック（⇦Ⓚ）が有効である。ラウンドキックノーマルヒットを確認しつつ、ほんの少し前ダッシュして（その場で出すと届かないときがある）スイッチキックを繰り出す。相手が受け身を取らなければラウンドキックがバウンドコンボとしてヒットする。そして、受け身を取ったらライトハイキック（フラミンゴ中Ⓚ）とカットインミドル（フラミンゴ中⇩Ⓚ）とキャッチ投げの三択、その場受け身を取ったらカットインミドルとキャッチ投げの二択で攻め立てよう。

スイッチキックがヒットした後の受け身は、すべてサラ側が圧倒的に有利。うまくタイミングを見計らったカットインミドルとキャッチ投げの二択でOKだ。タイミングが少し難しいので、練習して体で覚えよう。

ラウンドキックがノーマルヒットだったら、すぐにスイッチキックを出す。

相手が受け身を取った時点で、フラミンゴからの攻めに移行しよう。

相手の起き上がりにぴったりキャッチ投げを重ねれば、しゃがみ行動以外ではかわせないという状況になる。

ラウンドキックからのコンボ

ラウンドキックがカウンタヒットしたら、相手の重量に合わせたコンボを狙う。浮きはニーキックのノーマルヒットより若干低い程度なので、普段決めている空中コンボより少し抑えめにすればOK。

具体的には、セットアップコンビネーション→カットインパンチ→ドラゴンスマッシュキャノン、セットアップコンビネーション→サマーソルトキック、しゃがみⓅ→ジャックナイフサイドキックの3通りを使い分けていく。ただし、ヒットしたときの距離によって決まるか決まらないかの状況が変わってくるので注意しよう。

ラウンドキックノーマルヒットの際、相手が受け身を取らないなら、そこにバウンドコンボを入れることができる。軽・中量級に対して八の字のときは、スイッチキック→セットアップコンビネーション→サマーソルトキック（軽量級に対し平行のときはロースピンキック）が決まるのだ。それ以外にも、軽・中量級ならスイッチキック×3回（Ⓖで構えを解いて）、重量級はスイッチキック×2回が入る。

受け身を取らない相手にはこのダメージ。相手が中量級だと、このバウンドコンボの難度も高くなってくる。

PAI CHAN

パイ・チェン

対戦攻略

なるべくリスクを減らした、中間距離での闘い方もマスターしていきたい。出の早い立ちⓅだけでは、対戦を制することはできないぞ。

Text：がっちん

中間距離での戦術

パイにはしゃがみ状態から繰り出せる優秀な技が二つある。腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）と燕青虎双破（⇩➡Ⓟ）だ。どちらもガードされると投げを確定反撃として決められてしまうが、弱気にならず使っていこう。

腿登裏旋脚は足の先を相手に当てるように、やや離れた間合いから出すようにする。空振りしてもいいくらいの割り切った気持ちが大事で、この距離ならガードされても投げ間合い外となる。

一方、燕青虎双破は、完璧に投げを決めるのが難しいほどスキが小さい。その後、投げ抜け（避け含む）を入力すべきか打撃を出すべきかは相手の力量次第だが、多少の不利を承知で強引に動くことも大切である。

なお、双方の技とも単純にしゃがみⓅから繰り出してばかりだと簡単に対処されてしまう。前後に⇧⇧や⇩⇩で移動しつつ、立ち状態から使用するように心掛けるといい。特に燕青虎双破は、相手のしゃがみⓅをしゃがみガードしてから出すなどの工夫を交ぜながら使いたい。

この二つの技と併せて狙っていきたいのが、裏圏捶（⇧Ⓟ）だ。上段攻撃ながら、ノーマルヒットでも空中コンボが狙える優秀な技だけに、中間距離での腿登裏旋脚などで相手の反撃を誘ってから出していこう。ときには繰り返し使って相手を焦らせたい。相手が何もしてこなければ効果が無い技なので、一気に間合いを詰めて投げという選択肢を見せるなど、両極端な戦術を使うことで一層当てやすくなってくる。

裏圏捶ヒット後は連環転身掃脚（ⓅⓅ⇩Ⓚ）のコンボを基本とし、カウンターヒットを確認できたら、立ちⓅを1発増やしてダメージ効率を上げていこう。

連環転身掃脚後に相手が受け身を取ったなら、そのままⓀを押すだけで腿登裏旋脚がタイミングよく起き上がりに重なる。受け身後に積極的に動いてくる相手に有効なので覚えておこう。

以上の選択肢に燕旋蹴（⇩Ⓚ＋Ⓖ）など下段攻撃を交ぜて、相手のガードを上下に揺さぶっていこう。

腿登裏旋脚は足の先を当てるように使っていこう。⇧⇧で間合いを調整したいところ。

燕青虎双破は⇩⇩⇧と予備動作なしで狙いたい。これにより相手も投げ反撃しにくい。

奇襲として燕舞連脚も相手は対処しにくい。カウンターヒットで飛燕烈脚で拾える。

裏圏捶は主力になるほどの強さがある。空中コンボ始動技なのでリターンも大きい。

VF事典

サラ・浮かせ技比較：浮かせ技として ⇧Ⓚと⇨Ⓚが挙がるが、⇧Ⓚは⇨Ⓚと比べて発生が遅い代わりに硬化は短め。⇨Ⓚは発生は早いが硬化は長い。どちらを選ぶかはプレイヤー次第。

パイ・燕舞連脚：ガードされると確定反撃として投げを決められてしまうが、簡単に対処されない技の一つ。投げ抜けも必要だが、しゃがみⓅなどの打撃を出してみるのもオススメ。

WOLF HAWKFIELD
ウルフ・ホークフィールド
対戦攻略

こちらから仕掛ける連係が単純なため、いかに相手のパターンを見切るかが勝負。身内読み重要ってことで。

Text：ブンブン丸

避け投げ抜け対策を立てておくこと！

コマンド投げの投げ抜け方向が⇦、⇨、⬃の3種類しかないウルフは、相手に抜けコマンドを二つ入れた避け投げ抜けを徹底されると、投げのチャンスが大幅に減ってしまう。かといって重要なダメージ源のニーブラスト(⇨Ⓚ)などを出しても、いとも簡単に避けられてしまう。相手が上級者になればなるほどこの傾向は強くなるので、避け投げ抜けへの対応策はしっかりと身に付けておこう。

こういった相手には、技をガードし、こちらが有利か投げ確定の状況で、あえて最速の反撃を行なわずに一瞬だけ待つ。これで、相手の入れ込んでいた避け投げ抜けを暴発させることができる。後はもったりとした避けをしているスキだらけの相手にニーブラスト、トーキックスタナー(⬃Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ)といった強烈な打撃技を決めてやろう。対戦中に一度か二度でもこれを決めてやれば、相手もガード、暴れといった行動を取る必要が出てくるので、避け投げ抜けばかりを入れ込むことも減ってくる。ここでやっと投げと打撃の二択を仕掛けることができるようになるのだ。

また、相手がスクリューフック(⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ)やグリズリーラリアート(⬃Ⓟ+Ⓚ)を警戒して腹側ばかりに避けるようなら、フェイスリフトキック(⬃Ⓚ)やローキック(⇩Ⓚ)を使おう。どちらも背中側に避けなければならないので有効。特に後者はガードされても打撃での反撃を受けないのでローリスクだぞ。

最速で反撃せずにちょっとガマン。相手の避けを暴発させる。

見事ニーブラストがヒット。ノーマルヒット時の空中コンボをお見舞いしろ。

膝が当たんねえよ！

ラウの飛燕連掌からの連環転身掃脚やレイの箭疾歩など、移動距離の長い技を避けた場合、反撃するために最速でニーブラストやショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)を入れ込むと、軸が修正される前に出てしまい、空振りしてしまうことが多い。

こういった状況では、避けた後にⒼボタンを少し押して相手の方向に向き直すこと。これで無防備な相手に攻撃を仕掛けることが可能だ。

ただし、連環転身掃脚などの連続で打撃を出すタイプの技の場合、完璧に避けないとこちらのガード状態に対してホーミングしてくる危険がある。避けた後にⒼボタンを押すのに慣れない場合は、避けの後に避け攻撃や投げ系の技を入れ込むのがオススメだ。

レイの箭疾歩などにはフランケンシュタイナー(⬃Ⓟ+Ⓖ)を、背後から決めることも可能。ただし、連続で打撃を出すタイプの技は、技を出している最中を投げようとしてしまうため、当然投げることができない。この場合は軸を修正してから反撃に移ろう。

うまくいけば背後からローリングソバットを決めることも可能。こりゃイカス。

JEFFRY MCWILD
ジェフリー・マクワイルド
対戦攻略

有利な場面では、きっちりと二択で攻撃！　大ダメージを与える確定反撃も併せて覚えれば、敵無しだぞ！

Text：キャサ夫

確定反撃技にケンカフック！

攻撃発生の遅いケンカフック(⇦⇨Ⓟ)。技属性だけを考えると、直線的な上段攻撃なので、どちらかといえば使えない技と認識されているだろう。しかし、この技を見直すことで意外な強さに気付くはずだ。まず、属性は上段攻撃だが、しゃがみⓅをつぶす性質を備えている。また、しゃがみ硬化状態にヒットする場合があるのも特徴。この状態にヒットすれば相手は崩れダウンモーションになり、コンボも決められるぞ！

ラウの連環転身掃脚ガード後にもケンカフックが確定！　そこにヘッドアタック！

ヘッドアタック後にダウン攻撃を決めれば、体力ゲージ約半分を奪う！　起こしでもOK！

主力技エルボースタンプを使え！

比較的攻撃発生が早く、リーチの長いエルボースタンプ(⇦Ⓟ)。ヒット後は、ダウン攻撃を決めるもよし、起こして縦押しするもよしと、使い勝手のいい技だ。

ガードされた場合でも確定反撃は投げ技のみとなっていることの技は、中間距離における主力技として積極的に使っていける。しゃがみⓅガード時にしゃがみⓅを合わせてくる相手には、しゃがみ後ろダッシュから出すのが特にオススメだ。

しゃがみⓅをガードされたら、すかさずしゃがみ後ろダッシュ。投げも回避可能。

しゃがみⓅにしゃがみⓅを合わせてくる相手に対しては有効策。どんどん使っていこう。

壁を利用した戦略

投げ技の一つであるバックスロー(⬀Ⓟ+Ⓖ)。投げた後に確定で決められる打撃技は無いが、リングアウトを狙うとき、または壁を背負ってしまったときは一気に形勢を逆転することができる。

特に壁へぶつけたときは、有利な展開に運びつつ大ダメージを与えることが可能となっている。壁にぶつけた後、よろめき回復は可能になっているが、ダッシュエルボーをガードするのは困難。万が一のことを考えてダッシュエルボーのヒット確認(よろめき中にヒットすると浮く)をしてからアッパーを出すといいだろう。

この連係が壁に対して垂直な場所で行なわれていれば、アッパー後に相手は受け身を取ることができない。その後、ダウン攻撃&起こしが確定するぞ。起こし後は、背後から投げとエルボースタンプで二択を仕掛けるのが有効だ。

バックスローは結構遠くまで投げるので、画面内に壁が見えているときは積極的に狙おう。

ダッシュエルボーアッパー後は、積極的に起こして二択を迫れ！　ただし、カメラアングルに注意。

VF事典
ウルフ：基本的なコトだけど、投げ確定の状況できっちり投げられるかどうかで、ウルフの勝率は大きく変わってくる。Ⓟ+Ⓖ投げでも問題無い。投げ確定の状況ではキッチリ投げろ！
ジェフリー：全回転系の技を持ち合わせていないジェフリー。避け投げ抜けを多用する相手には、避けを見てからヘッドアタックを出すのが有効。そこからコンボを入れて決まりだ。

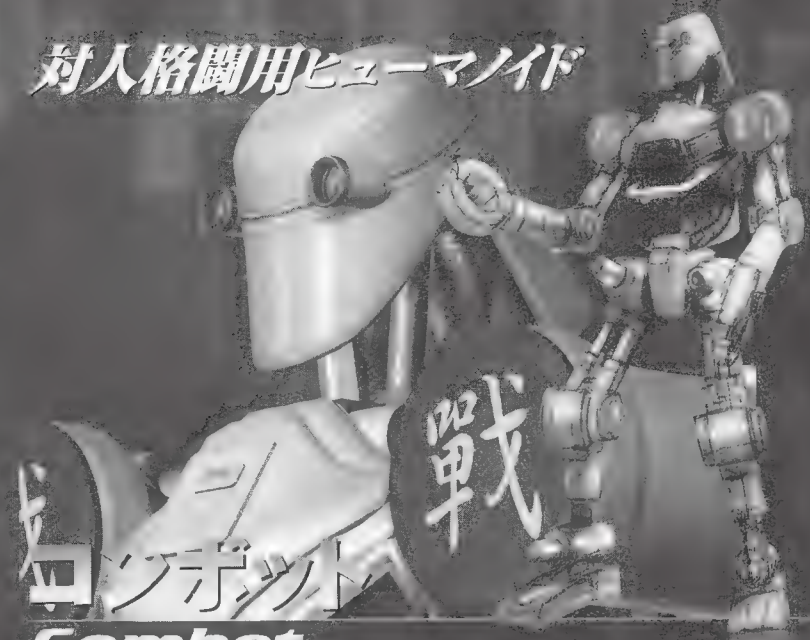
対人格闘用ヒューマノイド

STORY

Combot［Age－??］

汎用型ヒューマノイド（人間型ロボット）。リー・チャオランの意向で「The king of iron fist tournament 4」に投入された。

"Combot"はこれまでに発表されているヒューマノイドとは異なり、プログラムされた動作以外にも、人などの動きをセンサーで捉えただけでまったく同じ動作を再現できるよう、強力な学習機能を搭載している。この機能によって、育児・家事一般からサービス、軍事利用まで幅広い用途に対応できるよう設計されている。

同機は「The king of iron fist tournament 4」開催に合わせ、[illegible]対人格闘用に改造された特注品。トーナメントで戦い続けることによって、あらゆる格闘スタイルを記憶させ、地上最強の対人格闘兵器とすること、そして同時にトーナメントを制覇することが目的だった。しかし、投入までに開発が間に合わず、記憶装置部に若干の問題が残ったため、[illegible]特定の人物の動作しか再現できないらしい。

コンボット
Combot

Text：伊勢猫

コピーロボット参戦！

名前と見た目こそ大きく変わっているが、『鉄拳3』&『鉄拳TT』に登場した木人と、基本的な性能は同[illegible]。[illegible]ムでいずれかのキャラクターが持つ動作や、固有技のすべてをコピーする特殊キャラクターがコンボットだ。

ただし、コピーしたキャラクターを継続して使用できるのは、その対戦中のみ（CPU戦ならステージ[illegible]）。次の対戦相手がゲームに乱入してくると、再度キャラクターがランダムで決定されていく。

で、コピーしたキャラクターを判別していく基本的な方法は、木人と同じように立ちポーズを見分けること。これ以外では、ラウンド開始前に攻撃をともなわない動作であれば入力可能なことを利用して、特殊動作やステップ入力でも判別が可能だ。

また、例外的に乱入直後の初回対戦時のみ、コンボットの登場シーンでキャラクターを見分けることもできる。

ラウンド開始前の行動可能時間を使えば、苦労せずにキャラクターを特定可能。

キャラクター別立ちポーズ一覧

シャオユウ

ポール

一八

クリスティ

マードック

スティーブ

ヴァイオレット&リー

仁

キング

吉光

ロウ

ファラン

平八

クマ&パンダ

ジュリア

ブライアン

レイ

ニーナ

体格の違いについて：基本動作や固有技をコピーできても、その体格は変わらないためにキャラクターによっては固有技のリーチなどが大きく変化する。中でも顕著なのはクマ、マードック、キングといったサイズの大きなキャラクター。リーチが短くなる半面、やられ判定が小さくなる（クマの場合はパンチのリーチが短くなり、キックのリーチが長くなる）

STORY

Kuma【Age：10】

前大会でポール・フェニックスとの闘いに敗れてしまったクマは、自分の中に野性が失われていることに気付く。修行を続けているとは言え、所詮平八のペットである限り、クマ本来の持つ本能を目覚めさせることはできない。そう考えたクマは自らの野性本能を呼び起こすため、一匹北海道の山奥に篭もり修行を続けた。

自然での生活は、平八とともにした修行生活とも比べられない程厳しいものだった。しかし、打倒ポールに燃えるクマは、そんな中でも必死の修行を続け、独自の技を編み出すほど成長していた。しかしTVに対する執着は捨て切れなかったのか、時々里に下りては民家の窓を覗き込み、その度に人を驚かせていたのだった。

そして修行を始めてから2度目の冬眠から覚めたクマは、いつものようにTVでも観ようと里に下り、民家の窓を覗き込んでみる。そこでクマが目にしたのは「The king of iron fist tournament 4」開催のCMであった。クマは野性の闘争心に燃え、会場に向かう。

ポールは必ずトーナメントに現われる。そして倒すのだ。

Panda【Age：9】

前大会を終えると、パンダはシャオユウとともに三島工業高等専門学校に戻った。そして大会後、姿を消してしまったクマのことを(少しだけ)気にしつつ、シャオユウと修行の日々を送っていた。

そして前大会から2年経ったある日、何か思い詰めたような表情をしたシャオユウから「The king of iron fist tournament 4」開催の知らせを聞く。と、同時にシャオユウの今大会への思い、そして三島財閥に抱く疑問などを聞かされたパンダは、シャオユウに協力すべく再びボディーガード役を務めようと決心する。

ワイルドベア&ガードアニマル

Kuma & Panda

Text：C・LAN

キャラクター解説

クマ&パンダ(以下クマ)は体格、判定、浮きの高さなど、あらゆる面で規格外の重量級キャラクターだ。

近距離では、クマ唯一の発生8フレーム技であるベアヘブンキャノン1発止め(⇩●)や、クロスストレート(⇨●)が有効。これらで相手の動きを止め、上段避け性能のある熊鬼神拳(⇨⇨●)や各種投げ、アッパーラッシュ(⇩●●●)やベアヘブンキャノン(⇩●●●)のカウンターを狙っていくのが基本戦術。ベアシザース(⇨●)も反撃や空中コンボで使用頻度が高い技だ。

ハンティングスタイル(●●)は特定の技からのシフトも可能で、そこからさまざまな技を繰り出せる。構え自体の姿勢も低く、上段攻撃や起き上がり中段攻撃をかわせるぞ。

新技らしい新技はベアバックキック(⇦●)くらいしかないクマだが、細かいマイナーチェンジは意外に多い。ハンティングスタイルがより使いやすく調整されているので、本作ではこの構えを使いこなすことが重要になりそうだ。

ヒッププレスなどからシフトできた前転は今回単体で出せる(しゃがみ前進中に●)。

前作からの変更点

まずはハンティングスタイル関連。基本性質として、構えがすぐに解けないようになっている。ダブルベアクロウ(ハンティングスタイル中に●●)やベアクロウ(ハンティングスタイル中に●)後も構えは維持され、レバーをニュートラルにしただけで立ち状態へ戻ることもない。また、ハンティングスタイル中の下段さばき(立ち構え、前後転(⇦● or ⇨●)も可能になった。うつ伏せダウン、ヒッププレスへの連係も追加され、今回はハンティングスタイルを取ったまま闘いやすくなっている。熊ちゃぶ台返し(ハンティングスタイル中に●)ヒット後は相手が後方に吹き飛ぶようになった点、ベアクロウでダウンを奪えるようになった点も前作と異なる。

そのほかにはホールド時間によるサーモンハンティング(⇦⇩⇨●)の性質変化、ローリングベア(⇦●●⇨⇩⇦⇩⇨●)の途中停止(ヒット前に●)といった追加要素がある。ベアフロントキック(●)は上段から中段になっている。

ダウン状態の判定も若干だが薄くなり、手痛い専用追い打ちは少なくなっている。

新技ピックアップ

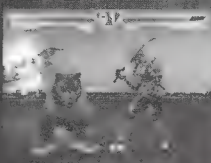
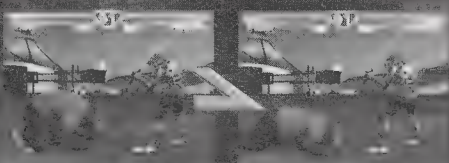
ベアバックキック

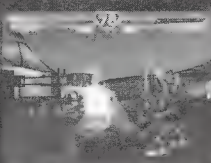
[illegible]後ろ足で2回蹴る中段攻撃。ガード時のスキが非常に大きく、[illegible]フレーム不利。[illegible]カウンターヒットでも相手はダウンしない。リーチはそこそこあるが、使い方には工夫がいるだろう。

サーモンハンティング

相手の足元を豪快になぎ払う、クマおなじみの技。これまでよりも発生は格段に早くなったが、下段攻撃に変化している。

サーモンハンティング(最大ホールド)

ボタンを押し続けるとガード不能に。下段さばき不能。

ハンティングスタイル～うつ伏せダウン

ハンティングスタイルからそのまま地面に倒れてダウン状態へ。うつ伏せダウン～ハンティングスタイルもこれまで通り可能。

ハンティングヒップ

ハンティングスタイルからヒッププレスを繰り出す新連係。

基本コンボ

熊鬼神拳からジャンプトゥーキックやビッグベアアタックで拾うと間合いが離れる。補正の関係もあり単発技の効率がいい。

①熊鬼神拳(⇨⇨●)→メガトンクロー(⇦⇩⇨●)

②ショートアッパー(⇩●)→クロスストレート(⇨●)→ベアシザース(⇨●)

③ベアシザース(⇨●)→ベアナックル(●)

ゲー事典　クマは体格の関係からか、壁際でポジションチェンジ(正面押し)を決めたときの相手ののけぞりが変化。18～20フレームほど有利になる(相手キャラや間合いの違いによって異なり、10フレームのときもある)。壁際では積極的にポジションチェンジを狙い、大きな追撃を決めよう。ベアフロントキックがちょうど発生18フレームなので、これがオススメだ

STORY

Heihachi Mishima【Age:75】

二年前、平八は闘神の捕獲に失敗したが、闘神が残した血痕などを研究員に持ち帰らせ、平八自身の細胞組織と組み合わせて新たな生命の開発を進めさせた。しかし研究の結果、闘神の遺伝子を生命体に組み込むためにはデビル化の因子が必要で、平八の体にはその因子がないことを知る。

デビル化の因子を手に入れるため、平八は前トーナメント後にデビル化した仁の消息を追わせるが、その中で20年前に葬り去った息子、一八の体が新興企業"G社"にあることをつかむ。

平八は鉄拳衆にG社を急襲させ、一八奪取を試みる。G社研究施設を壊滅させ、作戦は成功するかに思えたが、G社の研究によって蘇生していた一八自身の反撃に遭い、半ば失敗に終わる。

新たな生命の開発にはデビル化の因子を持つ一八、もしくは仁の体をどうしても手に入れなければならない。平八はしばし考えを巡らせ、そして口元に不敵な笑みを浮かべた。

後日、世界中に三島財閥の後継者の座を賭けた「The King of iron fist tournament 4」開催が報じられた。

鉄拳古希超王

三島 平八

Heihachi Mishima

Text：ボスチキン

新技ピックアップ

金剛槍拳

前作までの崩拳に代わる技で上段攻撃避け性能がある。崩拳よりもダメージは小さいがスキは小さい。技後の硬直がしゃがみ状態になっているので、上段攻撃による反撃をスカすことができる。

崩拳烈破

ボタン押しっぱなしでタメを作り、威力を上げることができる。相手ダウン中に数段階に分けてダメージを与えるので、途中で相手のダウンモーションが変わってしまうと、追加ダメージが入らないぞ。

三島流・金剛壁の構え

[illegible]中段攻撃をくらいつつ切り返すが、平八の方が大きなダメージを受けてしまう。構え後は平八の攻撃がカウンター扱いになるが、[illegible]相手の攻撃もカウンター扱いになる。

キャラクター解説

平八は驚異的な威力のコンボと壁際の爆発力で、どこからでも逆転が可能なキャラ。

接近戦では上段避け性能の高い⊗⊗を軸に、閃光烈拳(⊗⊗⊗)による反撃が狙いだ。

中間距離での主戦力は羅生門(⇦⊗)。ガードされてもスキが無く、上段避け性能がある上、カウンターヒットからのコンボで体力の7割近くを奪える。なぜか入力後16フレーム間は攻撃を受けてもカウンターにならないという特性もあるぞ。また、ガードされても有利で、リターンの大きい左踵落とし(⇨⇨⊗)も優秀。空斬脚(⇨⇨⇨⊗)、激斬脚(⇨☆⇩⇦⊗)、裏旋空刃脚(⇦⊗)などのガードされても有利な技は、相手を追い詰めるために使おう。

相手を壁際に追い詰めたら、狙うはポジションチェンジから閃光烈拳→瓦割り(⇩⊗)→瓦割り。警戒してしゃがむ相手には剛拳破(⊗)→瓦割りの選択肢が有効だ。

本作の羅生門は非常に強力。上段攻撃を避ける上、カウンターを取られにくく

逆にカウンターヒットすれば、全キャラ屈指の大ダメージコンボを狙える。

前作からの変更点

閃光烈拳は一八同様、ディレイをかけると連続ヒットしなくなってしまったので、ヒット確認に気を使おう。

風神拳(⇨☆⇩⇦⊗)は上段攻撃に変更された上、カウンターヒット時にしか空中コンボに移行できなくなった。追加されたホールド風神拳(⇨☆⇩⇦後4フレーム以上⇦⊗入れっぱなし)はノーマルヒットでも相手が浮くが、発生が遅く使いづらい。本作では風神拳の出番は少なそうだ。

奈落払い(⇨☆⇩⇦⊗⊗⊗)は、1発目がヒットしても2発目と踵落とし(奈落払い中⊗⊗)を⇩orで両方ともガードされてしまう。しかし、1、2発目はヒットする1フレーム前～ヒットフレームに、3発目はヒットフレームに派生技を入力することで、奈落払いをガードされてもモーションが止まらなくなった。

雷神拳は⇨☆⇩⇦⊗や⇨☆⊗(双方とも⊗と⊗を完全に同時押し)という入力でエフェクトが付き、威力が上がる上に硬直が短くなるぞ。

そして本作で平八の地位を押し上げる瓦割り。発生の早い中段技で、空中判定の相手をたたき付ける。そこからは再度瓦割りが確定し、相手が"寝っぱなし"以外の行動を取れば、再びたたき付けてループする。また、カウンター時はたたき付けダウンを奪うほか、技後に⬇でしゃがみ状態を選択できるようになった。

基本コンボ

瓦割りでの追い打ちが平八のコンボの威力を高めている。瓦割りを恐れて寝ている相手は鬼下駄で踏んでしまおう。

①羅生門(⇦⊗)カウンターヒット→無双連拳(⇧⊗⊗⊗)→リードジャブ(⇨⊗)→奈落払い2発～雷神拳(⇨☆⇩⇦⊗⊗☆⊗)→瓦割り(⇩⊗)→瓦割り(⇩⊗)

②激斬脚(⇨☆⇩⇦⊗)or金剛槍拳(⇩⇦⇨⊗)壁やられ(強)→左踵落とし(⇨➡⊗)→瓦割り(⇩⊗)

③バックスピンキック(⊗)or観音砕(立ち上がり途中⊗)or左踵落とし(⇨⇨⊗)カウンターヒット→右横移動→奈落払い2発～雷神拳(⇨☆⇩⇦⊗⊗☆⊗)→瓦割り(⇩⊗)→瓦割り(⇩⊗)

雷神拳からのコンボ：風神ステップを10フレーム以上伸ばした雷神拳はヒット後相手との距離が近く、ステップインからのリードジャブを始め、金剛槍拳や風神拳で拾うことができる。ここでも最大ダメージコンボはステップインからの奈落払い2発～雷神拳→瓦割り→瓦割りで決まり。マードックに対しては雷神拳(青エフェクト)→金剛槍拳といったコンボも入るぞ。

三島平八 コマンドリスト

コマンドはキャラクターが右を向いているときのもの。攻撃力は各キャラクターの体力165に対する相対的な数値を表す。投げに関しては（ ）内に抜けコマンドを表記してある（「×」は抜けコマンド無しを示す）。

固有技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	◆◆	上・上	5・8	※1
螺旋襲刃脚（らせんしゅうじんきゃく）	⇧◆◆	上・下	25・15	
風神拳（ふうじんけん）	⇨☆⇩⇘◆	上	25	※2
空斬脚（くうざんきゃく）	⇨⇩⇨◆	中（ガード後よろけ）	30	
右踵落とし	⇨◆	中	27	
踵落とし	立ち上がり途中に◆◆	中・中	12・18	
閃光烈拳（せんこうれっけん）	◆◆◆	上・上・中	5・8・18	※1
破砕蹴（はさいしゅう）	◆◆	中	25	
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⇘◆	中	27	
鬼哭連拳（きこくれんけん）	◆◆◆	上・上・上	5・8・18	※1
無双連拳	⇘◆◆	中・中	8・17	
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⬊◆◆◆	下・下・下	15・13・13	
奈落払い踵切り（ならくばらいかかとぎり）	奈落払い中に☆◆◆	中・中	14・21	
左踵落とし	⇨⇨◆	中	24	
金剛槍掌（こんごうそうしょう）	⇩⇘⇨◆	中	30	
激斬脚（げきざんきゃく）	⇨☆⇩⇘◆	中	35	
地斬脚（ちざんきゃく）	⇨☆⇩⬊◆	下	21	
裏旋空刃脚（りせんくうじんきゃく）	⇧◆◆	中・中	25・22	
鬼神拳（きじんけん）	⇨⇨◆	中	30	
影足（かげあし）	⇦⇦☆◆	特殊動作	–	
瓦割り（かわらわり）	⇩◆	中	15	※3
奈落払い雷神拳（ならくばらいらいじんけん）	⇨☆⇩⬊◆◆◆☆◆	下・下・下・中	15・13・13・21	※4
鬼下駄（おにげた）	相手ダウン中に⬇◆	下	24	
鬼瓦（おにがわら）	⬇◆	ガード不能	70	
裏拳二段	◆◆	上・上	12・21	
鬼哭連蹴（きこくれんしゅう）	◆◆◆	上・上・上	5・8・15	
仏壇割（ぶつだんわり）	⇦◆	中	22	
観音砕（かんのんくだき）	立ち上がり途中に◆	中	20	
羅生門（らしょうもん）	⇦◆	中	25	
多聞殺・壱（たもんさつ・いち）	⇨◆⇦◆◆	上・中・中	6・21・25	
多聞殺・弐（たもんさつ・に）	⇨◆⇦◆◆	上・中・中	6・21・30	
鬼哭剛掌波（きこくごうしょうは）	◆◆◆◆	上・上・中	5・8・22	※1
剛掌破（ごうしょうは）	◆	中	22	
激剛掌波（げきごうしょうは）	⇨◆◆	中	25	
鬼哭剛掌波・否（きこくごうしょうは・いな）	◆◆◆◆⇧or⇩	上・上・特殊動作	5・8	※1
挑発	◆	特殊動作	–	
剛掌烈破（ごうしょうれっぱ）	⇦◆	中	20	※5
五臓砕き（ごぞうくだき）	⇨◆	中	24	

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類	攻撃力	備考
ポジションチェンジ	相手に接近して◆（or◆➡or◆⬇or◆⬆）	投げ（◆）	0	
裸締め（はだかじめ）	相手に接近して◆➡	投げ（◆）	30	
金剛落とし（こんごうおとし）	相手に接近して◆	投げ（◆）	30	
断頭手（だんとうしゅ）	相手の左側面に接近して◆	投げ（◆）	40	
奈落（ならく）	相手の右側面に接近して◆	投げ（◆）	46	
仁王砕き（におうくだき）	相手の背後に接近して◆	投げ（×）	60	
超ぱちき	相手に接近して⇨➡◆	投げ（◆）	33	
ぱちきくらべ	相手に接近して⇨➡◆	投げ（◆）	33	※6
三島流・金剛壁の構え（みしまりゅう・こんごうへきのかまえ）	⇦◆	返し技（×）	18	※7

※1――レバー➡入れで1発目の攻撃力6。
※2――ホールド可能。最大ホールド時の攻撃力2[illegible]
※3――レバー➡入れでしゃがみ状態に移行。
※4――奈落払い1、2発目からも雷神拳を出せる（[illegible]）。[illegible]
※5――ホールド可能。最大ホールド時の攻撃力36。
※6――ポール、レイ、仁、平八、ブライアンに対してのみ[illegible]。
※7――自分もダメージ45受ける。

完全対処可能？ 一見非常に強力な特殊入力の奈落払いだが、相手はガード時に〃で硬直をキャンセルでき、との派生にいってもライジングトゥーキックなとの発生23フレーム以内の技で割り込まれてしまう　複数のテクニックを組み合わせると、仁なら奈落払いガード→〃→〃（ジャンプキャンセル）→〃（しゃがみキャンセル）→羅刹門・弐などという芸当も可能だ。

主要技フレームデータ

技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
アッパーストレート		中・上	13	+2	+1	+7	
ライトストレート&スパイダーニー		上・中	10	−14	−3	−3	よろけ(±0)
レフトハイ&ライトハイキック		上・上	14	−14	ダウン	-	ダウン
ラピッドキックコンボ		中・上・上・上	14	−14	ダウン	-	ダウン
クリークアタック&レフトハイキック		中・上・上	14	−14	−3	-	−3
双掌破	➡or ➡or立ち上がり途中	中	19	−17	ダウン	ダウン	ダウン
膝斬り		中	20	−14	ダウン	ダウン	ダウン
ディバインキャノン		中	19	−10	ダウン	ダウン	ダウン
アイボリーカッター		中・中	15	+1	+13	+13	+13
螺旋双破	横移動中に	中	28	−10	ダウン	ダウン	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム(1フレーム＝1/60秒)。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差(＋で有利、－で不利)。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

ニーナ・ウィリアムズ
Nina Williams

Text：MVP

非常に分かりやすい強さを持つニーナ。まずはアイボリーカッター、そしてアイボリーカッター、そして投げコンボで決め！

基本戦術

近距離では、リードジャブ()とアッパーストレートを主軸に、相手の割り込みにカウンターヒットを狙って連続連撃双掌破(ここでは⇒を使う)とライトストレート&スパイダーニーを使おう。基本的には反撃を非常に受けにくい双掌破へつなぐといいだろう。相手の癖がわかっているときにのみスパイダーニーを使えばよい。

さて、次は相手のガードを読んだときの投げについて。ニーナの主力投げはもちろん蟹挟み(相手に接近して)だ。掌握ステップを見せずに出せる上、抜けコマンドがなので決めやすいのが利点。ここからの投げコンボは最大ダメージを欲張らずに前転腕十字固(蟹挟み中に)を多めにし、貪欲にシットスピンによる追い打ちを狙うのが効果的なはずだ。

近距離での攻めはこれぐらいにして、次は中間距離。ここを制する技が多いため、ニーナの強さは計り知れない。その制圧技は次の通り。

アイボリーカッターはフレームデータを見れば一目瞭然。攻めるか引くかはすべてニーナの思うがままだ。

クリーク系は2発止めとディレイを駆使するパターンの二つを使っていこう。さすがにディバインへつなぐルートはガードされると危険なので、その後も派生があってヒット時に見返りの大きいクリークアタック&レフトハイキックを主軸に出すといい。

そしてこれらの技から次の本命を狙えば完璧だ。双掌破、螺旋双破、ディバインキャノンがそれで、少し下がり気味に出すと非常に強力だぞ。

頼りの大技はオールレンジに存在する。あとはかわされないようにするだけだ。

起き攻め

基本的には膝切りが高性能なのでこれだけでいい。ダウン状態にも当たるし、相手が起き上がる最中にも当たるからだ。距離が離れていたり、ガードされる危険を避けるならば、ニールキックを候補に挙げたい。攻撃発生がやや遅くなるが遠い位置の相手に使いやすく、何よりガードされても受け身を取ることで反撃がまったくないのがポイント。

それ以外ではダウン状態を維持する相手にデビルキッスを狙ってみるのが面白い。一度出せれば相手は不用意に起き上がれなくなり、こちらが非常に有利な状態になる。

ニールキックは受け身を取れば、起き攻めのほか通常の立ち回りでも使える。

基本コンボ

相手を浮かせたら、とにかく①のコンボを入れていこう。③のコンボはポジションチェンジで相手を通目に壁へたたき付けた場合に狙っていける。

①ディバインキャノン()→クロスストレート()→クリークアタック&ディバイン()

②ファールキック(or➡)カウンターヒット→ランディングキック&ライトハイキック(☆⬇)

③ポジションチェンジ(相手に接近してor➡or⬇or⬆)壁ヒット→レフトハイ&ライトハイキック()→横移動→レフトハイ&ライトハイキック()

ワンポイントクラッシュ VS.ニーナ

アイボリーカッターを多用されないように、横移動を多目にすることが対策の基本。また脅威の投げコンボは最初にと両方の抜けコマンドがあるのがポイント。を忘れやすいので意識しておこう。そしていずれの投げコンボも、最大ダメージはの抜けコマンドを経由することも覚えておきたい。

アイボリーカッターを横移動でうまくかわせれば勝機が見えてくる。

蟹挟み用に投げ抜けはも意識すること。また、決められてもで最大ダメージは避けたい。

その他のコンビネーション：中間距離ではクリーク系の他にラピッドキックコンボの途中止めも強力。レフトハイ&ライトハイキックはちょっとした反撃に最適の技だ。逆にここで名前の出てこなかったコンビネーションは性能があまり良くない。とくにジャミングコンボ系は軸がずれてまともに当たらないことがあるので十分に注意してほしい。

Strike Your Rival !!

ジュリア・チャン
Julia Chang

若干のリスクはあるが、見返りも大きな二択をフル活用。相手を壁際に追い込んだ後は、虎身肘を絡めた択一が超強力だぞ！

主要技フレームデータ

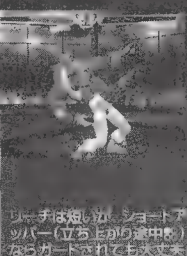
技名	コマンド	判定	発生	ガード	ノーマル	しゃがみ	カウンター
連天[illegible]	[illegible]	上・中・中	8	−14	ダウン	ダウン	ダウン
背面取り	[illegible]	上	10	−2	+1	-	+1
大纏崩捶	[illegible]	中・中	16	−18	ダウン	ダウン	ダウン
二起脚	横移動中に[illegible]	中・上	14	−10	ダウン	-	ダウン
閃身後掃連腿	[illegible]	下・下	27	−8	+3	+3	+3
虎身連攻	[illegible]	中・中	11	−11	ダウン	ダウン	ダウン
疾歩掌拳（ヒット時[illegible]）	[illegible]	中	11	−8（−6）	−2（0）	−2（0）	+3（+5）
蒼空砲	立ち上がり途中に[illegible]	中	11	−17	ダウン	ダウン	ダウン
斬捶落肘（ホールド）	立ち上がり途中に[illegible]	中・中	18	−19（+5）	ダウン（+7）	ダウン（+12）	ダウン（+12）
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中に[illegible]	中・下・中	18	−18	ダウン	ダウン	ダウン

※表中のデータは編集部調べ。数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）。項目はそれぞれ、発生＝発生時間、ガード＝ガードされたときの硬直差、ノーマル＝ノーマルヒット時の硬直差、しゃがみ＝しゃがみヒット時の硬直差、カウンター＝カウンターヒット時の硬直差（＋で有利、−で不利）。コンビネーション技に関しては、初段の発生時間と最終段の硬直差について記してある。

基本戦術

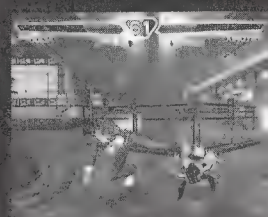
発生の早い突進系技である虎身肘（⇨➡●）&疾歩掌拳後の択一と、しゃがみ状態からの連係が攻撃の要。虎身肘や疾歩掌拳からは、ディレイをかけた虎身連攻や疾歩連肘（⇩●●●）と、発生が10フレームと早いマッドアックス（相手に接近して⇩⇘⇦➡●）による二択が主軸となる。

しゃがみ状態からの連係としては、上段攻撃をしゃがんだ後や下段攻撃ガード後の反撃には蒼空砲。連係を[illegible]

●抜けのフロントスープレックス（相手に接近して⇩●●）も併せて使っていく。

リーチは短いが、ショートアッパー（立ち上がり途中●）ならガードされても大丈夫。

リードジャブ（●）で止めた後などは、蒼空砲と後掃穿弓腿（しゃがみ[illegible]）による中・下段の二択が主軸。また、2発目以降が中・下段の二択となる斬捶コンビネーションも[illegible]。2〜3発目が連続ヒットして空中コンボを狙える斬捶前掃十字把と、斬捶落肘（ホールド）を使っていこう。

[illegible]技として重宝する背面取り後は、背向け状態からの専用技を持たないキャラに対してであれば、シットジャブが確定でヒット。相手のしゃがみ振り向き以外に対しては[illegible]、しゃがみ振り向きに大纏崩捶やライジングトゥー、ミ[illegible]で空中コンボを狙うことも可能だ。

また、背面取りはポジションチェンジで壁やられ（弱）を誘発した後の追い打ちとしても優秀。ヒット後は背後へ回り込めない代わりに、9フレーム有利となるため、シットジャブ×2（⇧●→●）が確定。シットジャブ後は、再度のポジションチェンジと虎身肘で二択をかけていける。

起き攻め

ダウン状態の相手に対して使う追い打ち攻撃には、シットスピンキック（⇩●）よりもヒットしやすいスイープキック（⇧●）を使用。逆にこれ以外の有効な追い打ち&起き攻めに適した技を持っていないため、起き攻めが得意なキャラとはいいづらい。一応、相手の後転or前転に対しては前掃十字把（⇩●●）を、起き上がりキックに対してなら疾歩連肘を連続ヒットさせられるが、読み負けた場合のリスクは決して低くない。

また、アンジュレーションのある地形なら虎身肘を追い打ちでヒットさせられる。

ダウン状態への追い打ちにはスイープキックを使い、仕切り直していくのが無難。

基本コンボ

①と②は壁際限定のコンボで、若干ダメージは落ちるが雲閉日月把（●）での追い打ちが安定。③は実戦では狙う機会が少ないガード不能技からの空中コンボ。

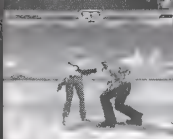
①虎身肘（⇨➡●）壁やられ（強）→横移動〜リードジャブ（●）→虎身肘（⇨➡●）×2→疾歩連肘（⇩●●●）

②大纏崩捶（⇧●●）壁際ヒット→雲閉天闢（⇦●）→連天烈破（●●●●）

③絶招通天砲（➡●）→ジャンプトゥーキック（●）→虎身肘（⇨➡●）×2→疾歩連肘（⇩●●●）

ワンポイントクラッシュ VS. ジュリア

まず、どのポイントでジュリアが二択を仕掛けてくるかの把握が課題。基本的にジュリア側が見返りの大きい選択肢を使ってきた場合は、それに読み勝つことで反撃を入れられる場合がほとんど。また、下段へ派生するコンビネーションさえ覚えておけば、下段さばきも狙っていけるぞ。

選択に使われる固有技をガードすれば、ほとんどの場合は確定反撃を入れることが可能だ。

下段派生のコンビネーションを覚えて下段さばきを使えば、ジュリア側の選択肢が減る。

ゲー事典 **投げ後の確定追い打ち** 相手を投げた後にスイープキックが確定追い打ちとなるのは、デスバレーボム（相手に接近して●➡）、ジュリアラナ（相手の右側面に接近して投げ入力）、フルネルソンスープレックス（相手に接近して●●）の3種類。しっかり追い打ちを入れて、ダメージを与えていこう。

犬好きよ！ここに集え！

©SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC.,2001

ついに発売された運動不足解消ゲーム（？）犬のおさんぽ。さまざまなハプニングを乗り越え、ゴールを目指せ！

Text：SHO

ハプニング2 お魚くわえたドラキチ〜♪

広場に到着すると、お魚をくわえて逃げるネコが飛び出してくる。ペットの犬は逃げるネコを追いかけるので、ダッシュしてネコを捕まえよう。ダッシュが遅いと、土管の中に逃げられてしまうので、がんばって走ろう！

ネコを見つけたペットが追いかけるので、飼い主もダッシュ、ダッシュ！

お魚をくわえたネコが飛び出してくる。どっかで見たことある感じ……。

基本操作

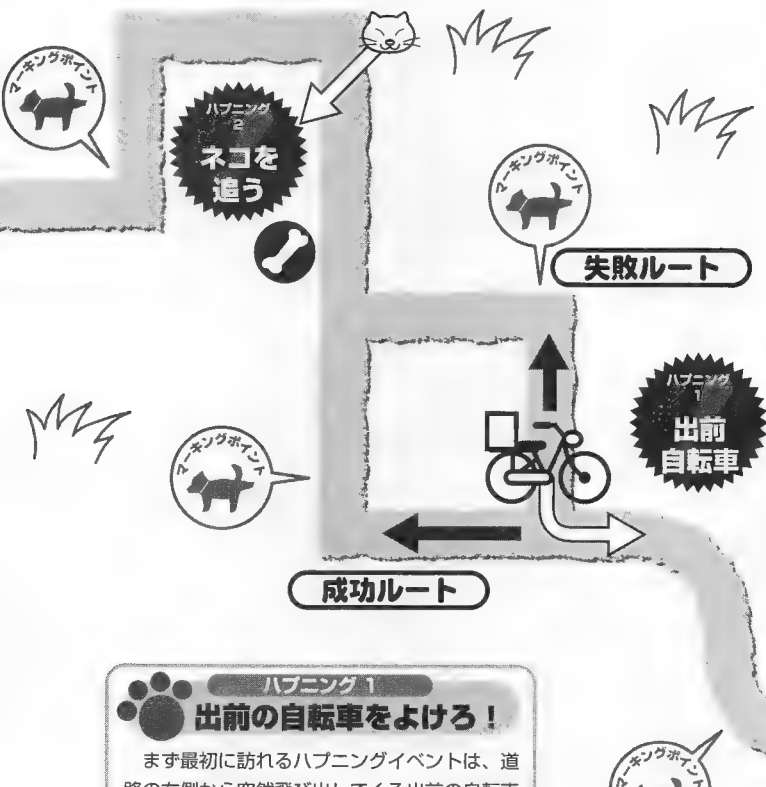
犬のおさんぽをプレイする前に、どういった感じのゲームかを、ざっくりおさらいしよう。自力歩行型ベルトコンベア（ルームランナーと思ってよい）筐体の上を歩き、リード型コントローラー（引き綱）を使って犬を操るゲーム。操作系は至ってシンプルだが、犬の機嫌をそこなわず、さまざまなハプニングをクリアしないとゴールできないようになっているので、そう簡単にはいかないぞ。

画面上にある、犬のごきげんメーターが無くなると、ゲームオーバー。目指せ！お散歩マスター!!

6種類の犬の中から好きな犬を選んで、お散歩しよう。初心者は、まず小型犬を選ぶといいかも。

マーキングと拾い食いについて

ゲーム中に何カ所か存在する**マーキング**と**拾い食い**。これらは、引き綱を使って犬を誘導する小イベントだ。**マーキング**は成功させるとご機嫌がアップし、**拾い食い**はお腹をコワして、ご機嫌ナナメに……状況に応じてうまく誘導しよう。

落ちている物を食べさせるのは厳禁。手綱を引っ張って食べさせないこと。

ハプニング1 出前の自転車をよけろ！

まず最初に訪れるハプニングイベントは、道路の右側から突然飛び出してくる出前の自転車。手綱を使って、犬を左右に誘導してやる必要がある。間に合わないと、出前の人に迷惑がかかるので、しっかりよけてあげよう。

キッチリ道路の端に避けておけば、まず問題ない。まずは小手調べってところだ。

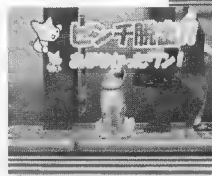
正面から出前持ち自転車が！　早めに手綱を操作しないと大変な目に！

マーキングと**拾い食い**：マップのところどころに点在する**マーキング**と**拾い食い**イベント。状況に応じて、うまく犬を誘導しなければならないが、視点が著しく変化するので、手綱をどちらに引けばいいのか迷うときがある。そんなときは歩調を少し遅らせてみよう。犬を先に歩かせれば画面奥に歩いていくので、左右どちらに誘導することも非常にやりやすくなるだ。

ハプニング5

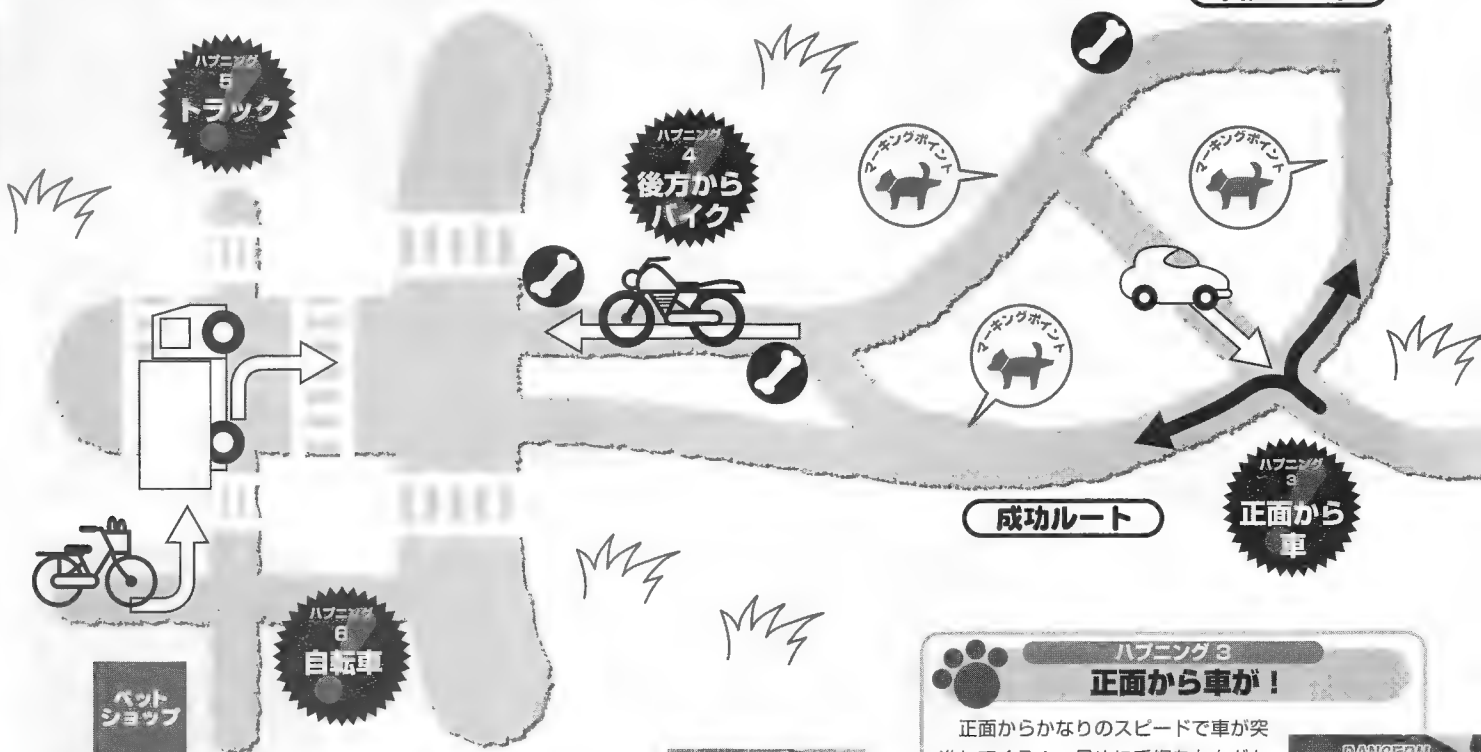
横断歩道は一時停止

交通量の激しい大通りを横断するのだが、このとき大きなトラックが横切って来る。停止線の手前で、きちんと停止できるように、手綱を手前に引っ張り続け、犬を止めてやる必要がある。うまく手綱を引かないと、トラックと接触しそうになるので、十分に注意しよう。

早めに手綱を手前に引いて、犬を止める必要がある。早めに引くことが大事！

大通りに面した横断歩道を渡るとき、大きなトラックが突進してくる！

この**ごきげんゲージ**が無くなるとゲームオーバー。

ゲージ増減の条件は、並んで歩いたりイベントに成功すると増え、犬の歩調に合わせて歩けなかったり、イベントに失敗すると減っていく。

下のハートの数は犬ごとに違い、**スマイルゲージ**と呼ぶ。並んで歩いてやると犬がこちらを向いてハートが表示され、ゲージが増えていく。これがHAPPYまでたまると犬は超ごきげんになり、走り出す。

ハプニング6

買い物帰りのおばさんが！

ゴールも間近というときに、右側の路地から買い物帰りのおばさんがフラフラと突進して来る。

このおばさんは、犬の向かう方向にフラフラと寄ってくるので、左右どちらかに誘導してから、一気に逆側に手綱を引っ張る感じで避けられる。

うまくかわせたら、ゴールはすぐそこだ！

左右どちらかに引きつけてから、逆の方向に犬を誘導するとかわしやすい。

買い物帰りのおばさんは、避けた方向に寄ってくるので、一度手綱を引くだけではかわせない。

ハプニング3

正面から車が！

正面からかなりのスピードで車が突進してくる！　早めに手綱を左右どちらかに引き、犬を誘導してあげよう。反応が遅れて失敗すると、犬もビックリしてごきげんゲージが激減するので、注意しよう。

かなりの速さで車が突進してくる！あ、あぶない！早めに誘導しないと！

反応が遅れると、急ブレーキで犬は助かるが、運転手にかなり怒られます……。

ハプニング4

今度は背後から！

順調に散歩を進めると、突然背後からバイクが接近してくるのだ。このバイクは、右寄りか左寄りにランダムで突進してくるので、どちらに犬を誘導するか、素早い判断が要求される。慎重に誘導しよう。

今までは正面からのハプニングが多かったが、突然後方からバイクが接近！

左右ランダムに出現するバイクをかわすには、素早い手綱さばきが要求される。

スコアアップ：おさんぽ中に、犬がこちらを向いてハートマークが表示されるごとにスコアが加算される。**マーキング**や各種イベントクリア時も同様にスコアアップ。また、**スマイルゲージ**がたまってしまうと一定時間走り出してしまうのだが、この最中は**マーキング**と**拾い食い**イベントがキャンセルされてしまうので、スコアのために、時には厳しく躾る必要も!?

◀スーパーSクラスのマシンは、ウイング付き!! もちろん、メチャっ速だ!!

club kart. european session

パワーに頼りすぎて最速ラインを外すな!!

Sクラスともなると、余りあるパワーをどう路面に伝えるかが勝負！ グリップとラインの両立を考えて走りたい！

SSSクラスの更に上のクラスが存在していた!! キミは、この領域に達することができるか!?

text：ずるずる

クラス昇進の条件とは？

チャンピオンシップを戦っていく上で気になるクラス昇進条件だが、もう薄々感ずいている人も多いと思う。その条件には、プレイヤーの全戦トータルタイムと順位が大きく関わっているのだ！ クリアしなければならないトータルタイムと順位をここで発表しておこう！

順位がつらい？ いや、タイムのほうがつらいかも……。

クラス	基準タイム	ステップアップ
N	11分00秒000	1度でもビリがあるとダメ！そして平均4位以内！
B	15分15秒000	1度でも1位を取らないとダメ！ 平均3位以内！
A	19分45秒000	平均2位以内！
S	23分00秒000	全レース1位！
SS	22分30秒000	全レース1位！ そして1位の回数15回以上！ ※ROM Ver.Dより撤廃
SSS	21分30秒000	基準タイムをクリアするのみ！

実はこんな機能があったのだ!!

コインを入れない状態で、デモ画面中にカードを投入すると……カード内容が画面に表示され、カードに記録されているデータを確認することができるのだ。これは便利！

ROUND 1

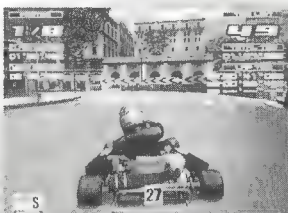
Piazza Laziale C
(long track)
LAP 3 961.065M

前半はコーナーが多い展開で進むことになるので、コーナーとコーナーのつなぎかたに注意して走るようにしたい。そのつなぎかたで難しいところが①の、コーナー群から抜け出して、高速コーナーへと抜けていく場所だ。

早くインを突くとその先でアウトにふくらめなくなるので、クリッピングポイントを奥に取るようにしよう。

手前の左コーナーを抜けた後、即右のインへ入らずに少しふくらんでおくこと！

中盤の高速コーナー群は、アクセルオフで抜けていこう。②のきつい左コーナーだが、ここは無理に突っ込まずに、減速をしてインを突きふくらまないようにして抜けること。

長い左は強引にインをキープしながら走り、チェックポイント手前の細い区間のラインに合わせるためきつい右コーナーに対応するために、アクセルオフにして抜けよう。

ふくらみすぎてその後の長い左のインを突きにくくなることに注意！

ROUND 2

確実に減速を行なってインをキープしよう！

Cote d'Azur B
(middle track)
LAP 3 1126.264M

①で滑ってバランスを崩さないよう、インの縁石に乗って曲がるように。ここをクリアしたら、その先のきつい右に対応する減速に移ろう！

きつい右コーナーは手前でしっかり減速を終了していないと最短距離で走れなくなるので注意。ここのインを抜けると次の左！ インの縁石の左側を通るようにして直線的に抜けていくようにしよう。

車体の半分も縁石にのせれば滑ることなく①の右を抜けて行けるぞ！

②は橋を登って下る部分。登り切った場所で右に曲がる際にグリップを失うので、強めにインに切り込みつつアクセルオフにして、橋上でふくらまないようにしよう。

後半は高速コーナーが多いので、しっかりインをキープして走ること。また、きついヘアピンを手前で確実に減速させつつややスライドも利用しながらインを抜けていこう。

全開で走るとその先の下りの右コーナーでインを突きにくくなるので注意！

第1戦「Piazza Laziale C」クリア目標タイム
1周目：41秒500　2周目以降：36秒500
目標トータルタイム：1分54秒500

第2戦「Cote d'Azur B」クリア目標タイム
1周目：45秒500　2周目以降：42秒500
目標トータルタイム：2分10秒500

第3戦「Andalucia C」クリア目標タイム
1周目：36秒500　2周目以降：34秒500
目標トータルタイム：2分20秒000

縁石の越えかたが命取りになるので注意しよう！

ROUND 3

Andalucia C

LAP 4 (long track) 845.299M

最初のきつい連続の左は、手前の右コーナーで減速を完了させて一つの弧を描くように抜けるのが理想。後半でふくらみすぎてアウトの壁に接触しないように！ コーナーを直線的に走り、①の手前で左寄りに走り、①の右の縁石に乗り上げるラインを取る。

アクセルオフで抜けると縁石通過後のコントロールが楽になり、即加速に入れるぞ！

縁石に乗り上げる前にアクセルオフにして、マシンを安定させよう！

②まではとにかく加速！ きつい②の減速だが、手前のゆるい左、右コーナーから直進状態で減速をすること！

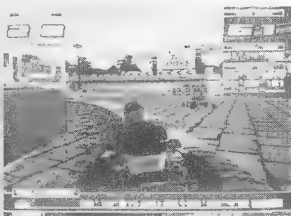
ヘアピンはオーバースピードに注意！ 逆に減速しすぎるとライバルに追い付かれるので注意したい。

後半は、最終コーナー手前の右コーナーの前で減速して進入すれば、次のインへラインをつないで抜けられるぞ！

手前で減速し、滑らないようにインの縁石を通過して抜けていこう！

このコースは直線が短いので、インの抜け方次第で順位を落とすことになるので注意。特に①の左コーナーが危険だ。ここはインの縁石の内側を通るようにして抜けていこう。

①を抜けたらあまりふくらまないようにして、次のゆるい右をアウトからインへ、そしてそのままインのまま抜けていけるようにして、次の左を大きく回れるようにしよう。

アクセルオフでインを突きやすくして、縁石の内側を攻めていこう！

②の左コーナーは、そうきつくないように思えるが、強引にインを攻めると縁石に乗り上げた反動でグリップを失いアウトにふくらむ。そこで、できるだけアウトから進入するようにして、ふくらむリスクを抑えるようにしよう。

②をできるだ大きな弧で進入したら、加速を重視してグリップを気にしつつ少しずつふくらんで抜けていこう。

ふくらまないように強く切り込むと加速が鈍くなるので注意しよう！

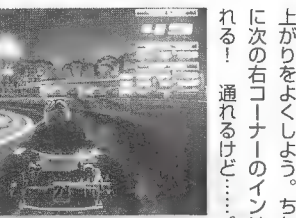
スピードを抑えてふくらまないラインをトレースしよう！

ROUND 5

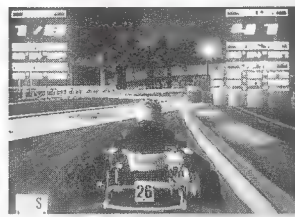
Côte d'Azur A

LAP 5 (short track) 702.163M

前半はラウンド2と同じなので、さらに攻められる!?

中盤からコースが変わるのでそれを忘れないこと！ 変わりっぱなしの①の左コーナーが結構きつい！ ①の手前で減速をしっかり行ない、ふくらまないようにすることでその次のコーナーへの立ち上がりをよくしよう。ちなみに次の右コーナーのインは通れる！ 通れるけど……。

滑らせて①のインを突いてもよいが、カウンターの当て方に注意しよう！

加速しながら右を抜けていく。ここでインをキープをしていくと、次の右のインを突いたときに滑り、出口でアウトにふくらむ。その直前で左に寄ってから切り込んでふくらむのを抑えていこう。

後半の部分は、直線的に抜けることを考えていこう。最後の左、右の連続コーナーは、手前で減速をして右に曲がる感じで抜けていきたい。

②のインはかなり攻めることができる！ しかし、そうするとアウトに……。

無理に加速せずにインを確実にキープしていこう！

ROUND 6

Circuit C

LAP 3 (long track) 1360.008M

前半は細かいコーナーが続くが、焦らずにこまめにアクセルをゆるめてインをキープして抜けていくようにしよう。

①の右コーナーはきついので、ここの手前で減速をしっかり行ない、出口での加速が鈍らないようにしていきたい。

ゆるい左の次の右と、長い直線後の左の次の右は、アクセルオフにして進入し、ラインをキープするようにしよう。

慣れるまでは多すぎるぐらい減速をするほうが、順位を落としづらい。

②のきつい右は、手前のゆるい右直後から減速を始め、さらに切り込むことに合わせて、滑りながら進入していき、インを突いたあたりでグリップを回復させて抜けていこう。

次の左コーナーも同じ感じでかなり手前から減速＆スライドでインを突いていき、イン通過後にグリップを回復させて加速状態に持っていき、長い直線を抜けていきたい。

切り込みすぎるとマシンがすぐに横になるので、注意して切り込むこと！

第6戦「Circuit C」クリア目標タイム
1周目：54秒500　2周目以降：51秒500
目標トータルタイム：1分37秒500

第5戦「Cote d'Azur A」クリア目標タイム
1周目：31秒500　2周目以降：27秒500
目標トータルタイム：2分21秒500

第4戦「Piazza Laziale A」クリア目標タイム
1周目：19秒500　2周目以降：15秒500
目標トータルタイム：1分52秒500

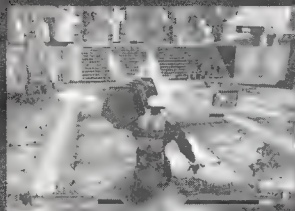
武器を制すものはゲームを制す！

ついに今回で最終回を迎えるヘビーメタル。このゲームでは、状況毎に武器をうまく選んで使えるかが、勝敗を大きく左右する。今回は武器別に、戦い方のポイントを紹介していくぞ。

Text：SHO

タイプを分けよう

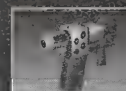
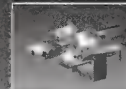
タイプ別アイテム活用法

さまざまなアイテムをタイプ別に分類し、それぞれの使い方を把握することが、武器を効率よく使うための近道となるのだ。

特殊なアイテムを除いて、全部で13種類ある武器だが、それぞれの武器を効率よく使うことが、勝利するために最も重要なことだ。その中でも攻撃力が高い武器、ヒットさせやすい武器をチョイスすることは大前提だが、いつも優秀な武器を手に入れられるとは限らない。いろんな武器で対応できるようにする必要があるのだ。例えば、威力は大きいが、ヒットさせるのは難しい武器や、通常攻撃では効率が悪いといった扱いづらい武器も、使いこなせれば十分な戦力となる。

そんな武器を、タイプ別にポイントをまとめてみたので参考にしてほしい。

ハイパーバズーカのように威力はあっても、当たらなければ意味がない武器もある

ノーマルタイプ

弾速が速く、比較的ヒットさせやすい武器ではあるが、ただ撃てばいいというわけではないので、当て方について考えてみよう。

ハンドガン
使用回数：20
特殊：1×3連射

モトガン
使用回数：40
特殊：1×5連射

ショットガン
使用回数：16
特殊：1

相手の硬直を狙う

弾速が速いので、比較的当てやすい武器ではあるが、ただ歩き回って弾をばらまいているだけでは効率が悪い。

そこで、なるべくミスなく弾がヒットするように、相手の硬直を狙う必要がある。相手の硬直とは、攻撃後の硬直のこと。どの武器でも止まって撃ったり、ダッシュ攻撃の後には、必ず一定時間動けない硬直時間が存在する。そこにこちらの攻撃を合わせようというわけだ。

相手の動きをよく見て、攻撃する瞬間を逃さずチェック。ここで、相手が攻撃してきたら、ダッシュで弾を回避しつつダッシュ攻撃で反撃するのだ。相手の硬直中に攻撃をヒットさせるためにも、弾速の早いハンドガンやモトガンが必要不可欠。ただ、攻撃を避けるために、ある程度距離をおくことが大切。相手と近いと、回避できないぞ。

相手の動きを観察し、攻撃を回避することに集中することが大切だ。

相手の攻撃をダッシュで回避したら、すかさず反撃。うまく硬直を狙おう。

攻撃までのプロセス

相手の動きを観察しながら距離をおいて牽制し、攻撃が来るのを待つ。攻撃が来たら素早くダッシュで回避。

相手の攻撃をダッシュで回避したときは、そのまま攻撃ボタンを押して、ダッシュ攻撃で反撃すればいい。

ショットガンは近距離で

ショットガンは遠距離でも非常に当てやすい武器だが、近距離でヒットさせたときの威力がすさまじいので、なるべく近距離で当てたい。そこで、相手の攻撃をダッシュで避けるときには、なるべく近寄って反撃するために、回避のダッシュを前斜め方向にするといい。イメージとしては、すれ違いざまに、密着でヒットさせる感じがベスト。一気に相手の体力を奪うチャンスなので、無駄弾は使わないようにし、慎重に反撃のチャンスをうかがおう。

ショットガンは密着でヒットさせると威力絶大なので狙っていきたい

ダッシュ攻撃の弱点　相手の硬直を狙い撃つ上で、最も狙いやすい攻撃であるダッシュ攻撃。だが、ダッシュ攻撃後の硬直はかなり長いので、無闇に使うのは危険だ。中間距離で相手と対峙した場合、どうしてもダッシュ攻撃を出したくなってしまうが、不用意にダッシュ攻撃を仕掛けると、自分で相手にチャンスを与えることにつながるので注意しよう。

地形を利用するタイプ

武器の中には、地形を無視して攻撃できるものがある。高い段差を利用してカゲに隠れ、安全に攻撃することを心掛けよう。

サテライトミサイル
使用回数：10
特殊：1×5発

レーザーライフル
使用回数：40
特殊：1

火炎放射器
使用回数：20
特殊：1×5発

地形を無視する武器

さまざまなマップが存在する本作。高低差が極端にあるステージなどでは、地形をうまく利用することで、戦いを有利に展開できる。

いくつかの武器には、地形を無視する攻撃が備わっている。中でもサテライトミサイルに至っては、真上から攻撃ができるため、地形をまったく無視した攻撃が可能だ。その分、攻撃中は動きが止まるので、無防備な状態をさらけ出すことになるが、地形を利用して遮蔽物に隠れたりすれば、比較的安全だ。

他にも、直線的な攻撃ではなく、上方向から攻撃できる武器は地形を利用することでさらなる威力を発揮できる。上方向から攻撃できる武器を挙げると

- ●レーザーライフル
- ●ハイパーバズーカ
- ●ホーミングミサイル
- ●火炎放射器

の4種類。

また、上から攻撃するのはすべて特殊攻撃ということを覚えておいてもらいたい。では実際に使うときの状況を考えてみよう。

上からの特殊視点となり、地形を無視して攻撃ができるサテライトミサイル。

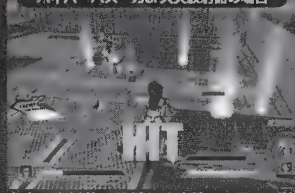
攻撃中は無防備な状態となるので、遮蔽物に身を隠すことが大切なのだ。

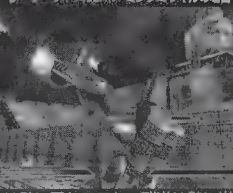
サテライトミサイルは特殊攻撃も優秀。弾数消費は激しいが、ヒット率は高い。

特殊攻撃を使う

特殊攻撃で上から攻撃すると言っても、大きく分けて二種類ある。まず、レーザーライフルやホーミングミサイルの場合は、障害物に弾が当たると消えてしまう。そのため自分は物陰に隠れていても、攻撃自体は障害物に当たらないように攻撃方向を考える必要がある。

一方、ハイパーバズーカや、火炎放射器の場合は、あまり高い壁は無視することができないが、多少の高低差ならば、地形に関係なく攻撃できるのが大きな特徴だ。

この二つは多少性質の変化はあるが、上から攻撃できるといったことには変わりはない。コンテナを挟んで敵と対時したときなどは、うまく特殊攻撃を使って先手を取ろう。

多少の高低差は関係なく攻撃できるのが強みではあるが、攻撃範囲が狭い。

レーザーライフルorホーミングミサイルの場合

身体は壁に隠れてても、弾道は壁に当たらないようにしなければならない。

コンボタイプ

多段ヒットを狙える特殊な武器も存在する。簡単にできるわけではないが、確実にダメージを奪うためにも、ぜひ覚えておこう。

スナイパーライフル
使用回数：12
特殊：1

ホーミングミサイル
使用回数：15
特殊：1×6発

ブービートラップ
使用回数：4
特殊：1

スナイパーライフルのコンボ

スナイパーライフルの特殊攻撃は、非常に遅い弾がホーミングしながら相手に向かっていき、ヒットすればよろめく効果を持っている。この特殊攻撃がヒットしたときに、弾速の速い通常攻撃を連続ヒットさせるのが狙いだ。ただ、特殊攻撃のホーミング性能はあまり高くはないので、移動しながらバラまいくと良い。ヒット後は確実にコンボを狙おう。

最初に弾速の遅いホーミング弾を、バラまいておくとヒットしやすい。

ホーミング弾がヒットしたら、よろけ中に、素早く通常攻撃で追い打ちを入れよう。

ホーミングミサイルのコンボ

ホーミングミサイルの通常攻撃は、ヒットすると相手を一定時間無防備の状態にさせる効果がある。ただ、普通に撃つとホーミング性能が低いので、溜めを使ってホーミング性能を上げて使うのがポイント。一定時間溜めてから発射すると、ホーミング性能も上昇するので覚えておこう。うまくヒットさせたら、近寄って特殊攻撃で追い打ちだ。

ボタンを押しっぱなしにすると、すぐに弾を発射せずに、ホーミング性能を上昇できる。

溜め攻撃がヒットしたら、近寄って特殊攻撃を叩き込んでやろう。

ブービートラップ

罠を仕掛けて待ち、発動したら一定時間、相手を無防備な状態に陥れられるブービートラップ。この武器単体で、コンボを決めることはできないが、使い方次第では非常に強力な武器となる。

トラップに掛かったときの追い打ちを入れる上で注意しておきたい点が一つ。それは、連続した攻撃は入れられないということ。なぜなら、初段の攻撃がヒットした時点で相手が浮くため、受け身を取られてしまうからだ。よって、トラップを持った状態で、相手がトラップに掛かったら、最も強力な格闘攻撃を一発当てるのが理想的なのだ。

ただ、トラップを使い切ったり、途中で武器を持ち替えれば話は別。そこらじゅうにトラップを仕掛けてからハイパーバズーカで待ち伏せすれば、非常に効果的だ。武器の組み合わせを考え、有効な連係を模索してみよう。

相手がトラップに掛かっても、確定する攻撃は一回のみ。その後は受け身を取られる。

トラップを張って、強力な武器で待ち伏せするのは、非常に効率が良い組み合わせだ。

協力プレイでの連携：上で紹介したコンボは、協力プレイ時には簡単で有効な攻撃方法であるということを認識しておいてもらいたい。例えば、一人がスナイパーライフルで特殊攻撃を撃ちまくり、もう一人がハイパーバズーカでピヨっている相手に追い打ちすれば、かなり効果的だ。うまく武器を組み合わせて、いろんなコンボを開発してみよう。

TEXT・RED

インプレッション

いよいよ本格的な敵の攻撃が始まる後半ステージ。溜め攻撃で弾幕を切り開き、要所で的確にショットを使う婆娑羅スタイルを楽しもう。

第五幕 羽柴秀吉軍

大谷 吉継

前半ステージで出現した地上要塞タイプの中ボスと同じものだ。

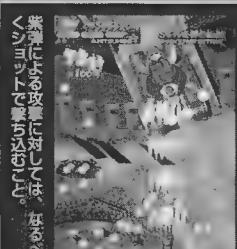
これまでにも出現した地上要塞タイプ。手前の砲台2門を破壊したら、ショットによる撃ち込みで素早く破壊すると良い。

加藤 清正

槍による突き攻撃は、攻撃判定が大きいのでしっかり避けること。

耐久力が高く、溜め攻撃だけで破壊するのは難しい。槍による突き攻撃の前後で、ショットを使ってダメージを与えよう。

蜂須賀 正勝

紫弾による攻撃に対しては、なるべくショットで撃ち込むこと。

赤弾と紫弾(溜め攻撃で消せない)を交互に撃って来る。紫弾のときはショットを使い、効率良くダメージを与えていこう。

黒田 官兵衛

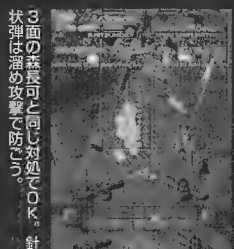
赤弾しか撃ってこないが、この攻撃パターンには注意しよう。

赤弾(溜め攻撃で消せる)による攻撃しか来ないので、基本的には溜め攻撃連打でOK。周囲の4脚移動砲台に注意すること。

第五幕 開始

第六幕 織田信長軍

蒲生 賢秀

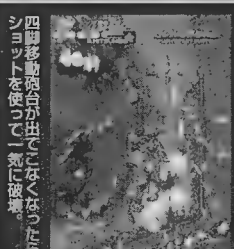
3面の森長可と同じ対処でOK。針状弾は溜め攻撃で防ごう。

3面に出現した森長可と同タイプ機体。手持ち武器からの攻撃を横に避けて、次の針状弾ばらまきに溜め攻撃を使っていく。

森 蘭丸

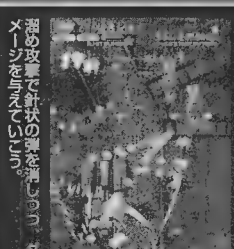
避けきることは難しい。真・婆娑羅モードを使って倒すべし。

全面を通して最強の中ボスだろう。ショットを撃ち込みつつ、紫レーザーが来たらすぐに真・婆娑羅モードを発動して破壊しよう。

中川 清秀

四脚移動砲台が出てこなくなったらショットを使って一気に破壊。

1回目の斬り攻撃のあたりで、画面右から4脚移動砲台が多数出現するところが危険。ここは、溜め攻撃連打で乗り切ろう。

池田 恒興

溜め攻撃で針状の弾を消しつつダメージを与えていこう。

突進しながら針状の弾をばらまく攻撃が厳しいので、溜め攻撃で防御しつつダメージを与えていく。5WAY紫弾にも注意。

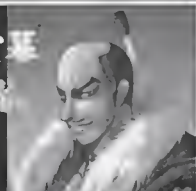
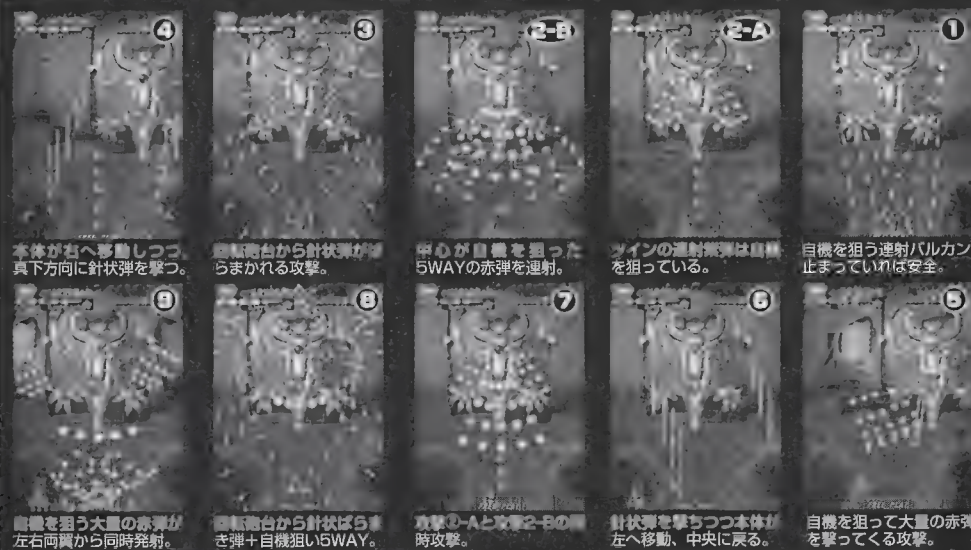
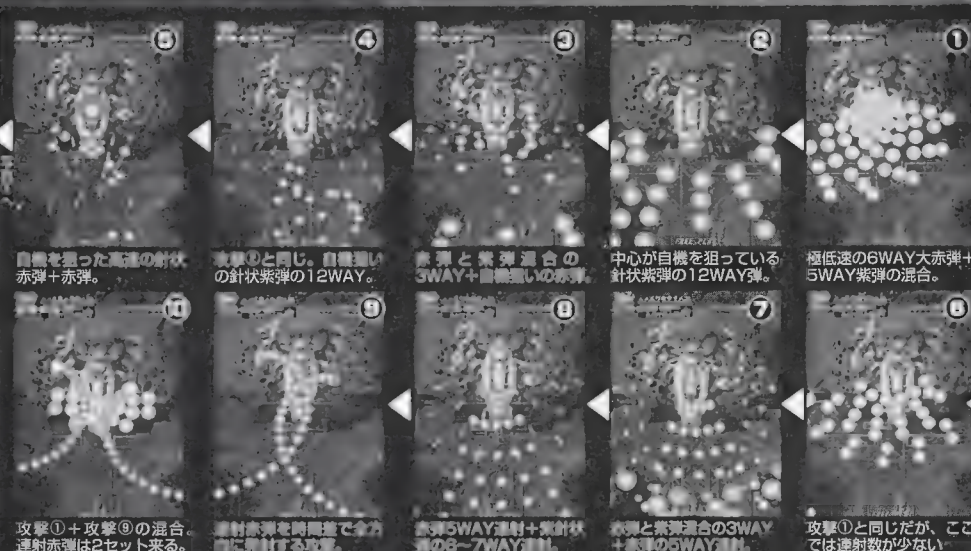
第六幕 開始

5幕・6幕 要注意ザコ解説

4脚移動砲台、小型ロボットはもちろん、新たに出現する鎧型砲台にも注意。鎧型砲台は二重構造になっており、上部の砲台を破壊後も、残った基部がさらに攻撃してくる。

ゲー事典 マップ上の□はショット・溜め攻撃で破壊可能な地形。○は破壊すると蒼結晶を出す石どうろうを示しています。また、今回の記事中では、アンチ溜め攻撃弾(溜め攻撃で消せない紫色の弾)を「紫弾」と表記しています。

君はラスボス4次形態を見たか!?

なんと贅沢なことだろうか、2周目5面ボスには、1周目には存在しない「4次形態」が用意されていた！　なんとしてもステージ道中を突破し、元祖弾幕メーカーのセンスが炸裂する、最終異常弾幕群に挑戦せよ！　君の弾避け能力は、この弾幕を征服できるか？

Text：RED

道中の注意点

今回攻略する2周目5面の道中は、ポッドフライヤー(スタート直後に出現する耐久力の高い小型戦闘機)が出現する場面すべてが難所になる。Gモードの弾消しに頼らざるを得ない場面も多く、安定したパターンにはめることは難しいだろう。

本稿では、ステージ中盤のキャノンディーガー(写真㉕の場面)出現箇所以外はノーボムのパターンを紹介しているが、クリア優先ならここまでがんばる必要はない。ボムを使い切ってでも良いから、とにかくボスにたどり着くプレイ方法をオススメする。

具体的には、㉓と㊱～㊲の場面は決め撃ちで使ってしまうほうがいいだろう。途中でキャリアーが出すボムを回収していれば、さらに1発使うことができる。

ボスは4面ほど苛烈ではないので、なんとか道中を突破して2周クリアを目指そう！

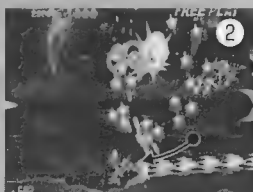
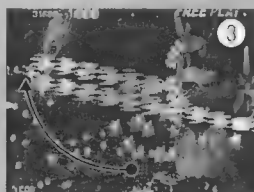
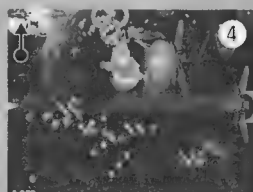
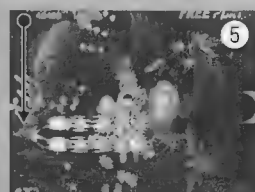
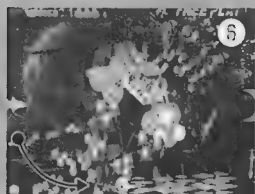
ステージスタート～ガバメントディーガー×2台まで

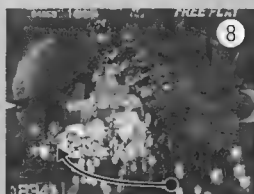
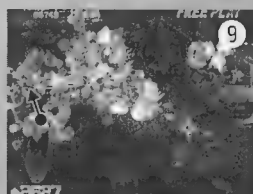
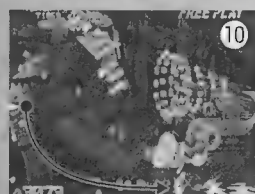
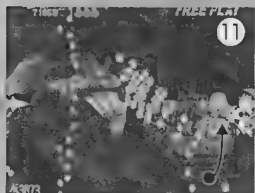
④の場面では、画面左上から少し右にずれた位置からポッドフライヤーが出現するが、自機を画面左上に置いていれば体当たりはされない。

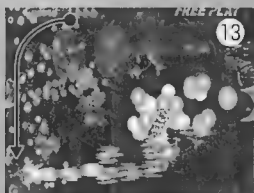
⑤で下に切り返すところは、③の場面で一気に動いて敵弾を散していないと、弾のすき間ができず、動けなくなってしまうので注意しよう。

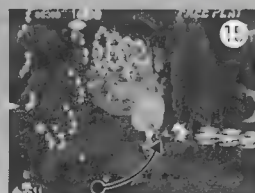
⑲で出現する2台目のガバメントディーガーは、Fモードで下→上→下と大きく動いて、主砲から発射される広範囲の弾幕をまとめて避けるようにする。ただし、少しでも移動のタイミングが悪いと弾幕の範囲外まで逃げられなくなる。場合によっては、弾幕の端っこのほうで、弾のスキ間を抜ける判断も必要となる。

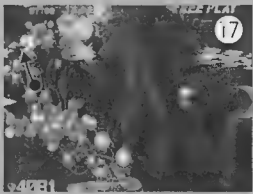
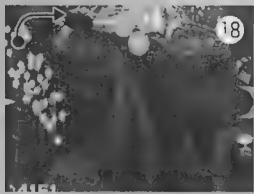
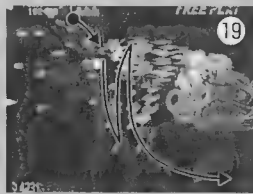
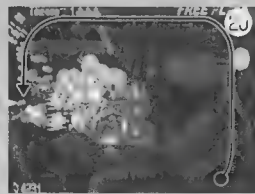
⑳のガバメントディーガーを破壊する場面だが、ここはFモードでタイミング良く破壊し、ダイヤを仕込んでおくこと。

最初に出現するポッドフライヤー2機は、スタート直後の無敵時間を使い敵機に重なって撃ち込み、破壊する。

2機目のポッドフライヤーを破壊後、Gモードで後続のポッドフライヤーに撃ち込みつつ左に移動する。

Fモードに切り替え、残っているポッドフライヤーを撃ちながら一気に画面左上まで移動する。

画面左上に到着したら、画面の上から目の前に降りてくるポッドフライヤーをFモードで撃ち込んで即座に破壊する。

弾のすき間を見切って下へ切り返す。弾を避けながら少しづつ移動して、Fモードでポッドフライヤーを撃つ。

Gモードに切り替えて、大型機・ハヌマーンを破壊する。ハヌマーン破壊後もGモードで進む。

崖の上のザコ戦車群が撃ってくる弾幕をGモードのジュエリングで消し、左に切り返すすき間を作る。

ザコ戦車群の弾を消したら左に切り返し、Fモードで2機目のハヌマーンに撃ち込んで一気に破壊する。

2機目のハヌマーン破壊後、Gモードにしてザコ戦車群を撃つ。このザコ戦車群は残さず破壊すること。

大型戦車・マウントディーガーが出現する。弾幕に巻き込まれないように、早めに下に回り込んで撃ち込む。

マウントディーガーが主砲からの弾幕を2回撃ったら、重なってFモードで撃ち込みつつ上へ抜ける。

ここでハヌマーンが画面下に消える。ポッドフライヤー編隊が出現したらFモードで撃ちながら画面上を移動。

Fモードで撃ちつつ画面左下付近に移動したら、Gモードにして後続のポッドフライヤーを撃つ。

Gモードのまま、残っているザコ戦車群を撃つ。次のマウントディーガーが出現するまでに全滅させること。

マウントディーガーが出現する。写真のように下からGモードで撃ち込んで、ダメージを与えておく。

ハヌマーンが出現して弾幕を張ってくる。Fモードでマウントディーガーに撃ち込みつつ上に逃げる。

マウントディーガー破壊。Gモードにして、上に出現するザコ戦車3台を撃つ。撃ち返し弾には要注意だ。

大型戦車・ガバメントディーガーの1台目が出現したら即座に接近。Fモードで撃ち込んで一気に破壊する。

2台目のガバメントディーガーの主砲からの弾幕を下→上→下と大きく動いてかわし、さらに右下に逃げる。

そのまま画面外周沿いを反時計回りにFモードで移動。ガバメントディーガーの左側に回り込んで破壊する。

※本攻略記事中では、ガンナーモードを「Gモード」、ファイターモードを「F」モードと表記しています。また、自機攻撃形態の総称として「モード」という表記をしています。

本稿で紹介しているパターンは、ボルト+ネイルの組み合わせを前提としたものになっています。他の組み合わせの場合、本稿のパターンそのままでは実行できない可能性があることをご了承下さい。

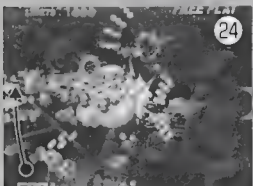
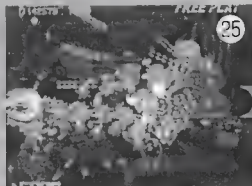
オタケビ3rd編隊～中ボス・カノープス

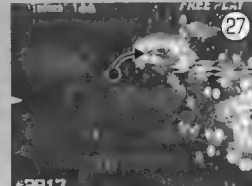
㉒の1機目のオタケビ3rdは、自機狙い弾を上に誘導してからFモードで撃ち込むようにするのがコツ。この1機目を確実に破壊しておくだけでも、後の展開が少しは楽になるハズだ。

中ボスの攻撃は必ず攻撃1から始まるが、その後はランダムになっている。攻撃2、攻撃3共に、単独なら簡単に回避できるが、攻撃1の残り弾が絡んでしまうと難しくなる。特に、攻撃1→攻撃3の連携は危険なので、ボムを使う心構えをしておこう。

アイテムキャリアーを破壊したあとに、画面右上付近から出現するザコ・バレリーナ編隊を撃っておく。

地上のハッチから中型機・オタケビ3rdが出現，1機目は出現と同時にFモードで撃ち込んで破壊しよう。

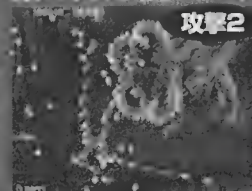
さらに4機のオタケビ3rdが出現。ダイヤのGモードで周囲のザコを撃ち、弾幕を消しながら進んでいく。

オタケビ3rd編隊を全滅すると、ポッドフライヤーが出現 これも、Gモードメインで対応する。

大型戦車・キャノンディーガーが出現．非常にキツイので、ここはボムを使ってしまうことをオススメする。

ボムを発射したら、キャノンディーガーに接近、さらにショットを撃ち込んで破壊する。

キャノンディーガー破壊後、ポッドフライヤーのラスト1機が出現するので、ボムの持続中に撃っておく。

ハヌマーン編隊が出現。1機目は右下から出現するので、これもボムの持続中にFモードで破壊したい。

2機目のハヌマーンは画面左上から出現。接近してFモードで撃ち込んで、速攻で破壊する。

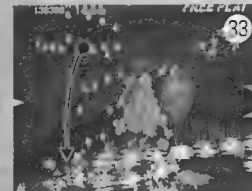
3機目以降のハヌマーン編隊に対してはGモードをメインに使い、弾幕を消しながら進んでいこう。

カノープスの攻撃パターン

下スクロール地帯～最終防衛ライン

㉝～㉞の場面はGモードでポッドフライヤーを撃っていくのだが、ジュエリング連鎖で消せなかった撃ち返し弾等が漏れてくるのが怖い。上下に避けて、流れ弾を拾わないようにすること。

㊶～㊷のザコ(ビットボーイ)編隊の出現パターンは、ほぼ1周目と同じ。ビットボーイの弾速が早く、撃ち返し弾も来るので非常に厳しい。GモードのジュエリングとFモードの移動スピードをうまく使って、最後の大編隊に囲まれないように動くこと。

中ボスの撃ち返し弾を下に移動して避け、画面下から出現するポッドフライヤーは出現後に即撃破する。

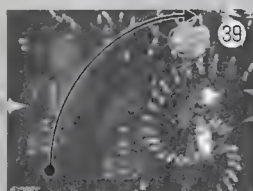
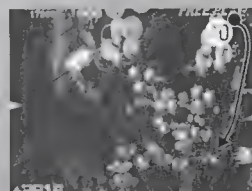
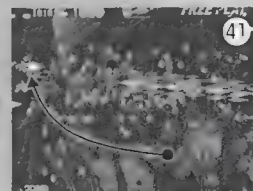
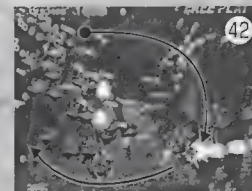
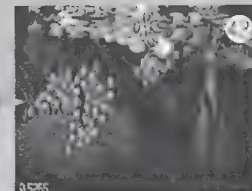
上に移動し、2～3機目のポッドフライヤーをFモードで破壊。撃ち返し弾には十分注意すること。

Fモードで4機目以降のポッドフライヤーを撃ちながら、画面下に向かって一気に移動する。

ポッドフライヤーが殺到し、画面左端に追い込まれる。Gモードで敵弾を消しつつポッドフライヤーを撃つ。

ポッドフライヤーを全滅後、Gモードでワイヤーディーガー(クレーン)に撃ち込みつつ移動する。

さらにGモードで撃ちつつ外周沿いを移動。残りのワイヤーディーガーを破壊すれば前半戦終了。

後半戦スタート。まず、右から出現するワイヤーディーガーをFモードで撃ち込んで破壊する。

続いて画面下から出現する2台目のワイヤーディーガーを、同様にFモードで出現即破壊する。

3台目以降のワイヤーディーガーが出現する。Gモードで撃ち込みながら矢印のように移動する。

Gモードによる撃ち込みを続行しつつ、画面外周沿いに下へ移動。ただし、多少の弾避けは必要なので注意。

ワイヤーディーガーを撃ちきるまえに、ビットボーイ編隊が出現するので注意。Fモードにして左に逃げる。

ビットボーイ編隊の出現パターンはほぼ1周目と同じ。最後の大編隊はFモードで時計回りに移動すればOK。

スカイGメンに対しては、Fモードで正面から撃ち込み、出現順に速攻で破壊していきたい。

最終防衛ラインの補足：ボス直前に多数出現する大型機・スカイGメンは、横からFモードで撃ち込んで、速攻破壊していけば意外になんとかなる。多少の弾避けは必要だが、出現順に素早く破壊していくようにしよう。弾幕に押されてスカイGメンの横をキープできなくなった場合のみ、Gモードを使って撃ち込むようにすること。

FINAL BOSS ボルボックス

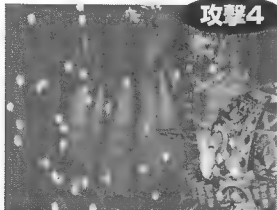
1～3次形態の攻撃に大きな変化はあまりないが、追加された4次形態の弾幕がすさまじい。持てる残機と気合のすべてを注ぎ込め！

1次形態

大きな変化があるのは攻撃3と攻撃4。攻撃3は、最初に撃ってくる高速の増殖弾に注意。それ以降の攻撃は、見て避けられるレベルだろう。攻撃4は、ある程度粘ったら、ボムを使うのがオススメ。

1周目の攻撃に×字方向へ弾を撃つミサイルが加わっている。画面左下付近でGモードで回避。

攻撃内容は1周目とほぼ同じもの。対処法も1周目と同じで問題ないだろう。

最初に撃ってくる増殖弾は、弾速が速いうえに弾道が微妙に放物線軌道になっている。

自機を狙う丸弾が、画面外周でバウンドするため回避は非常に難しい。ボム1発で早めに破壊しよう。

2次形態

攻撃1はGモードで撃っていればOK（撃ち返し弾も発生しない）。攻撃2、3は、1周目と違い弾吐きミサイルが自機を狙っていない点に注意したい。画面全体を見ることを心掛け、ミサイルの弾道からなるべく距離をとるように動くことが大切だ。

Fモードでダイヤを仕込んでからGモードを使えば問題なし。撃ち返し弾もないので簡単だ。

ミサイル攻撃その①。一見、1周目と同じようだが、自機を狙っておらず誘導できない。

ミサイル攻撃その②。こちらもミサイルが自機を狙っていない。弾道を見極めろ。

3次形態

全方向弾の弾の間隔が少し変わっているが、1周目と同じ要領で避けることが可能。

この全方向弾は、3発単位で大きな弾のスキ間があるので、避けるときは、なるべくその大きなスキ間をくぐるようにすること。

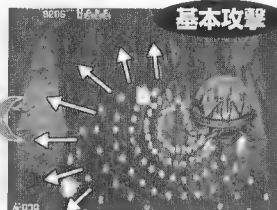
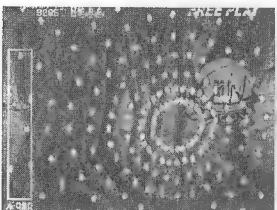
弾幕が少々アレンジされているが、内容的には1周目と同じ。回避のコツも1周目と同じだ。

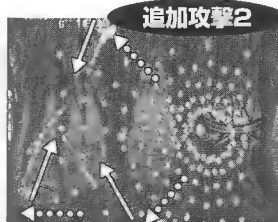
4次形態

4次形態は、さながら浮遊機雷のごとく画面上に停滞する基本攻撃に加え、5種存在する追加攻撃のどれかがランダムで選出される、というもの。

重要なポイントは、基本攻撃の弾幕がセットされたら、追加攻撃が来るまでに、上下に移動できる空間（安全ライン）を確認しておくこと。多くの場合、画面左端or自機1機分右の座標に、このような安全ラインを見い出せるハズ。

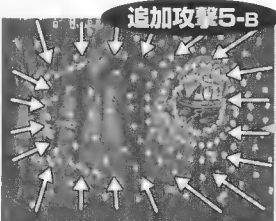
安全ラインを把握していれば、追加攻撃1、3、4が、かなり避けやすくなるだろう。

ただし、基本攻撃である弾幕がボス本体と同調して動くパターンもある。その場合、この作戦は通じないので注意。

まず、停滞弾を放出する大型の弾が、矢印のように時間差で全方向にばらまかれていく。

停滞弾はこのように設置される。この場合、写真左の囲まれた範囲が「安全ライン」なのだ。

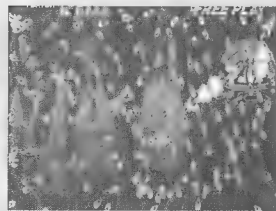
ツイン針弾を2WAYで連射。2WAYの「首振り」に合わせて自機を上下に移動させよう。

大型弾が発射され、外周に接触すると炸裂し、自機を狙う連射弾に変化する。

小型弾を広範囲にばらまく攻撃。弾幕の密度が高い部分に巻き込まれると回避困難。

ボス本体が自機に座標を合わせようと上下に移動しつつ、正面に大型弾を撃ってくる。

一見、単なる全方向弾だが、画面外周に接触すると自機を狙う単発弾に変化する、という攻撃。

全方向弾が画面外周に接触して自機狙い弾に変化したら、すき間を見切って外に抜けよう。

最終攻撃

基本的に「気合で見切って下さい系」の攻撃だが、一応コツらしきものはある。弾を吐くミサイルに接近されると厳しくなるので、余裕があるときに画面全体を見て、ミサイルの弾道から遠ざかるように動くのだ。これを心掛けておくだけで、少しは楽になる。

あのカリスマボス、「火蜂」を思わせる猛攻だ。ミサイルに接近されないように動きたい。

本文中でも触れたが、4次形態・基本攻撃の停滞弾はボス本体の動きに同調して動く場合がある。こうなるとかなり厳しいが、画面外にはみ出た部分の停滞弾はその時点で消えるので、一瞬耐えればその後は逆に楽になる場合もあるのだが……。少なくとも、攻撃4のときに停滞弾が動いたら、即座にボムを使うことをオススメする。

「GGX」ダイヤグラム完成!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P121~123 ギルティギア セクス

ダイヤグラム作成のポイントは?

発売から約1年4ヵ月、対戦も究極に近いところまで達している「GGX」。攻略最終回となる今回は、多くのプレイヤーに意見を求め、さまざまな議論の末に生まれた、対戦ダイヤグラムを発表する。

他の格闘ゲームに比べ、強いキャラが特定のキャラにはやや弱かったり、弱いキャラでも上位キャラに強かったりと、意外な数字の付く組み合わせが多くなった。これは、個性的な性能を持つキャラがそろった本作ならでは、といえる。強さを計る要素は、やはり起き攻め能力や足払いキャンセル先行入力ダッシュ(以下足払い先行ダッシュ)連係の密度など、攻めに特化した部分を重視してみたぞ。

奇跡的なバランスの上に成り立った「GGX」の一つの結論。「倒される前に倒せー!」が信条の本作を表すような結果になっているハズだ。

熱い闘いの結論がここに……

GUILTY GEAR X

©2000 Sammy CO.,LTD.
©1998 2000 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

2回目の全国大会も終わり、ひとまず攻略は最終回。そこで、闘いの集大成としてダイヤグラムを大公開。一つの結果として、参考にしてほしい。

Text：パチ

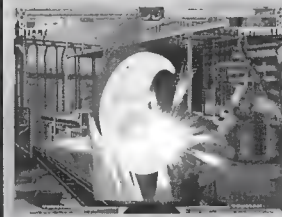
GUILTYGEAR X 対戦ダイヤグラム

順位		ミリア	ジョニー	ディズィー	ソル	紗夢	チップ	ヴェノム	メイ	ザトー	ファウスト	梅喧	闇慈	カイ	アクセル	テスタメント	ポチョムキン	ポイント (平均値との差)
1	ミリア		6	7	7	6	7	7	7	7	7	7	6	6	7	7	8	102(+27)
2	ジョニー	4		4	6	6	6	6	6	6	7	7	7	6	7	6	7	91(+16)
3	ディズィー	3	6		5	6	5	6	6	6	6	6	5	6	7	7	7	87(+12)
4	ソル	3	4	5		4	6	4	6	6	6	7	7	7	7	7	7	86(+11)
4	紗夢	4	4	4	6		5	6	6	7	6	6	6	6	6	7	7	86(+11)
6	チップ	3	4	5	4	5		6	6	6	7	5	5	6	7	7	5	81(+6)
7	ヴェノム	3	4	4	6	4	4		6	5	5	6	6	6	6	6	6	77(+2)
8	メイ	3	4	4	4	4	4	4		5	6	6	6	7	6	6	5	74(−1)
9	ザトー	3	4	4	4	3	4	5	5		5	4	6	6	6	6	7	72(−3)
10	ファウスト	3	3	4	4	4	3	5	4	5		5	7	7	5	4	7	70(−5)
11	梅喧	3	3	4	3	4	5	4	4	6	5		5	5	6	6	4	67(−8)
11	闇慈	4	3	5	3	4	5	4	4	4	3	5		5	5	6	7	67(−8)
13	カイ	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5	5		6	6	6	65(−10)
14	アクセル	3	3	3	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4		5	7	61(−14)
15	テスタメント	3	4	3	3	3	3	4	4	4	6	4	4	4	5		5	59(−16)
16	ポチョムキン	2	3	3	3	3	5	4	5	3	3	6	3	4	3	5		55(−20)

各キャラの順位はどんな感じ?

ざっと順位を見ると、やはり1位はミリア、2位はジョニー。全国大会からも分かるように、この辺りは不動といえる。ソルと同点で4位に入った紗夢は、足払い先行ダッシュの恩恵を最も受けたキャラ。一度つかまえたら逃がさないラッシュ力が、順位をここまで引き上げたようだ。

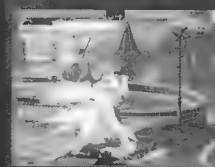
中位以降は、順位こそ微妙に前後しつつも、状勢を激変させるには至らなかった様子。

次ページからは、キャラの性能やポイントを元に、4グループに分けて紹介する。頂点に立ったものから、不遇の時代を過ごしたものまで、余すところなく解説しよう。

当初から現在まで、最強の座を守り続けた女王ミリア。この結果はやはり当然か?

インフォナーション BOOSTER
[illegible]

弱点が特に見当たらない……

天上グループ

1位：ミリア (102pts.)
2位：ジョニー (91pts.)

1位：ミリア 転ばせたら勝ち!?

頂点に立ったのは、二択の女王「ミリア=レイジ」。接近するも逃げるも自由自在な機動力、ほとんどの対空技をつぶすジャンプS、ループ系の連続技や起き攻め、すさまじい早さで繰り出される二択……。それだけでは飽き足らず、立ちHS1段目からの足払い先行ダッシュ連係まで完備。対空技もある上、デッドアングルアタックまで強く、どんな状況からでも連続技に持ち込めるとなれば「負ける要素は無い」のでは？　はっきりいって、格闘ゲーム史上に名を残す強力キャラだろう。「見えない中段」こと低空バッドムーンに泣かされた人は星の数。誰かガードできますか？

●WEAK POINT

防御力が低く、まれに事故死が訪れる。ゲージを使わないとリバーサル無敵技を出せせない。

2位：ジョニー コイン当たれば即リーチ

2位は最強の起き攻めキャラ「ジョニー」。グリター・イズ・ゴールド（以下コイン）ヒット後のLv2ミストファイナーが決まれば、バッカスサイ起き攻め（以下霧連係）に持ち込め、即K.O.の可能性も。

コインを当てる場所が研究され、霧連係に持ち込むパターンも増えたことが、この数字に結びついた。リーチ、攻撃力、判定に優れた通常技を多く持つことに加え、気絶しにくいなど、攻守共にバランスもいい。足払い先行ダッシュ連係の恩恵が無くてもこの強さ。ポテンシャルの高さを見せ付けたといえる。

●WEAK POINT

➡➡入力がステップのため、機動力が低く相手に逃げられやすい。中段がダストアタックのみ。ゲージを使わないとリバーサル無敵技が出せせない。

圧倒的な攻撃力がウリ！

一発逆転グループ

3位：ディズィー (87pts.)
4位：ソル (86pts.)
4位：紗夢 (86pts.)

3位：ディズィー 破壊力＋機動力

3位の「ディズィー」は、容姿とは正反対の破壊力がウリ。持ち前の機動力を生かした布石系飛び道具からの二択や、ダウンを奪える連続技が強烈だ。足払い先行ダッシュのおかげで破壊力もさらにアップし、ジョニーとポチョムキン以外なら、一回の連続技で気絶→K.O.なんてこともよくある話。一発くらうと自分もK.O.されるもろさを持つが、それを上回る破壊力でカバーする極端なキャラといえる。

●WEAK POINT

異常といえるほど気絶しやすい。通常技の硬直が大きいため、足払いキャンセルを失敗すると目も当てられない。

4位：ソル 力強いブッ放し

暴れっぷりは『GGX』一の「ソル」は4位。最速の発生かつ判定激強の対空技、立ちKを筆頭に、豊富な無敵技、高性能な突進技、飛び道具にコマンド投げと、必要な要素はすべてそろった万能キャラ。

足払い先行ダッシュ連係で、強引な二択に持ち込めるのも強みだ。また、無敵技で起き攻めや足払い先行ダッシュ連係を回避できるなど、防御面も光る。勢いで勝つことが多い現状を見るに、もっとていねいに闘えば、さらにポイントが上がったかも……。

●WEAK POINT

他キャラよりしゃがみくらい硬直が1フレーム長い。ぶっ放しが外れた時の無防備さ。

4位：紗夢 触れたら逃がさない

生粋の連続技キャラ、格闘娘「紗夢」は同率4位と大健闘。当初は破壊力こそあるものの、リーチの短さが影響して順位が伸び悩んでいた。しかし、足払い先行ダッシュが発見されてから、一気に上位キャラへとのし上がったといえる。足払い先行ダッシュを使うことで、ガードを崩しやすくなったり、連続技→気絶→一撃必殺技という王道パターンが狙いやすくなったのだ。

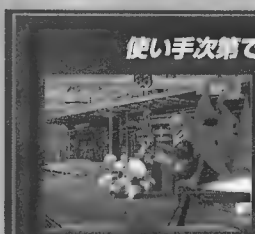
また、無敵技を多く持つため起き攻めを回避しやすいほか、体が軽く（攻撃をくらった時の浮きが高く）連続技が入りにくいこと、起き上がり時間が遅いなど、防御面も有利な要素が多い優れたキャラだ。

●WEAK POINT

リーチが短い。足払い先行入力ダッシュの精度次第で、勝率が大幅に変化するところ。

使い手次第で十にも化ける!?

玄人好みグループ

6位	チップ	(81pts.)
7位	ヴェノム	(77pts.)
8位	メイ	(74pts.)
9位	ザトー	(72pts.)
10位	ファウスト	(70pts.)
11位	梅喧	(67pts.)
11位	闇慈	(67pts.)

6位：チップ スピード&アッパー

なぜか使用人口の少ない「チップ」は6位。機動力を生かした鋭い跳び込みと、キャラによっては対処が困難なしゃがみHSが最大の武器。通常技の硬直も足払いキャンセルでフォローでき、先行入力ダッシュを使えば近距離立ちS連発などの強力連係も組める。

一見すると長所ばかり目立つが、紙の装甲とも呼べる防御力の低さが使用人口にも響いたようだ。毅式迷彩を使った状態での立ち回りなど、まだまだ研究不足な割に順位は高いので、今後の研究次第ではさらに伸びるかも……。

●WEAK POINT

紙のような防御力。中段が少なく、ガードを崩しにくい。

7位：ヴェノム ケズリ能力は全キャラ1

目立った活躍の無い「ヴェノム」はなんと7位！　地上、空中共に優れた判定を持つ通常技がそろっていて、立ち回りはかなり強い。さらに、脱出困難なボール重ね起き攻めがあるので気絶を狙いやすく、その後の一撃必殺技も決まりやすい。また、Sマッドストラグルや起き上がりのダークエンジェル重ねなど、ケズリ能力も高いので、チャンスに確実にK.O.できるのもいい。

●WEAK POINT

攻撃力が低く、チャンスを生かしきれないことが多い。無敵技を持っていないこととくらい判定の関係上、起き攻めを回避できない場合が多い。

8位：メイ 破壊力は一級品だが……

その幼さが青少年にはたまらない魅力（らしい）「メイ」は8位。予想よりも高い順位となった。ダウンを奪える上に判定も強い足払い、導入できる場面が多い（コマンド投げ後や空対空など）ループ系連続技が長所。ダストアタックや➡＋Pが決まれば気絶もさせやすい。足払い先行ダッシュ連係や、各種イルカさんを移動手段に使ってからの打撃orコマンド投げの二択などを駆使すれば、まだ伸びたハズ。実際に活躍することが少なかったのは、メイ使いの頑張りが足りなかったのかも？

●WEAK POINT

リーチが短い。地上技が大振りで、空振りすると危険。

9位：ザトー センスが問われるキャラ

その特殊な戦闘スタイルが多くのプレイヤーを魅了した「ザトー=ONE」は9位。活躍が目立ったので、この順位は意外に感じたのでは？

エディ絡みのガード不能連係へのプロセスも、カウンターヒットのしゃがみHSをはじめ、ジャンプS→立ちP→足払い、ブレイク・ザ・ロウからのダムドファングなど、しっかり研究されたようだ。

ザトーの強さは、ワンチャンスをいかにモノにできるかどうか。たとえ不利な相手でも、センス次第でなんとかできるため、この順位となった。

●WEAK POINT

機動力が低い。クセが強い。

10位：ファウスト ちびの方が強い!?

「ファウスト」は10位と微妙な結果に。独特なランダム性を強さに結び付けられなかったようだ。ウリは、豊富かつ強力な対空技、メテオなどの出れば強力なアイテム、低空ごーいんぐまいうぇいのガードゲージ増加量など。数字を見ると全体的に不利だが、闇慈、カイなど特定のキャラに対して圧倒的に有利なのがポイント。だが、足払い先行ダッシュの恩恵が少ないので、これ以上の伸びは無いだろう。

●WEAK POINT

防御力か低く、気絶しやすい。異常に大きいくらい判定。技の発生が遅い。自分が瀕死でも、チョコレートを相手に投げる医者らしい慈愛の精神。

11位：梅喧 最初は強いと思われたが

全国大会で一世を風靡した「梅喧」は11位。当初は強いといわれていたが、各種ガードキャンセル技の対策が練られたことや、攻撃力、防御力の低さがマイナス面として響いたようだ。長所は、ジャンプHS&足払いの判定の強さと、ジャンプS&空中バックダッシュ畳返しの防御性能など。入力こそ難しいが、低空妖斬扇がいつでも出せるようになれば、対空、立ち回りなど、すべての面が強化され、今より上に食い込むかも……!?

●WEAK POINT

低空妖斬扇の難度の高さ。足払い先行ダッシュを生かせる技が少ない。

11位：闇慈 ツボにはまれば強いハズ

その脱ぎっぷりがアツい熱血漢、「闇慈」は12位となった。ハイジャンプからの空中戦や、疾起き攻めでの中段下段同時攻撃の他、陰、S風神、足払い先行ダッシュ近距離立ちSなどを使った各種ループ連続技など、攻めに必要なものはそろっている。だが、強力な地上技が無く立ち回りがやや弱いのが難点で、ガードポイントも足払いキャンセルで無効化されてしまうため、特定のキャラに弱いところがマイナスになってしまったようだ。

ポイント的には下位グループに片足を突っ込んでいるが、一回の起き攻めから即K.O.を狙える可能性も高い。実戦では十分闘えるハズだ。

●WEAK POINT

地上戦での立ち回りが弱い。ダウン時のやられ判定が大きい。特定のキャラに弱い

冬の時代は永遠なのか……

下位グループ

順位	キャラ	ポイント
13位	カイ	(65pts.)
14位	アクセル	(61pts.)
15位	テスタメント	(59pts.)
16位	ポチョムキン	(55pts.)

13位：カイ 人気と強さは正反対

13位は美形キャラ「カイ」。婦女子からの声援を強さに結び付けられなかったのが残念。

本作中でも屈指の空対空性能を誇るジャンプKや、スタンエッジ・チャージアタックでの起き攻め、通常投げロマンキャンセルからの連続技が長所。これに加え、足払い先行ダッシュ連係を使えば、低い攻撃力をある程度はカバーできる。ただ、全キャラに対して平均的に弱く、攻撃力が低いので逆転性も乏しい。聖騎士団長は、エレガントに闘えれば満足なのだろうか?

●WEAK POINT

攻撃力が低い。ガードを崩しにくい 通常投げが特定のキャラに抜けられてしまう。

14位：アクセル リーチは長いが……

けん制だけなら上位陣にも負けない「アクセル」は14位。立ちP、ジャンプSのけん制や、画面端での低空アクセルボンバーループ、弁天刈りロマンキャンセルからの連続技が魅力。しかし、リーチの長い通常技はやられ判定も大きく、本作のシステム上接近されやすいため、不利な闘いを強いられることが多い。有利が付いたのはダッシュがないポチョムキンのみ……。いっそ開き直って、ぶっ放し弁天刈りにかけてみるのも手か?

●WEAK POINT

・通常技のリーチは長いが小回りが効かず、出すとやられ判定まで大きくなる。

15位：テスタメント 転ばせれば勝機アリ

15位は、ロマン溢れる大技を数多く持つ「テスタメント」。空対空になるジャンプK&Sでのけん制や、地上戦でのカウンターHSエグゼビースト、見切られにくい起き攻め、毒効果を与えて徐々に体力を奪う必殺技などが長所。しかし、どれも決まれば痛いものの、いかんせん当たりにくい。

起き攻めに持ち込めれば勝機は見えるといっても、何回も読み勝たなければならないので、実際に勝つのは難しいようだ。ファントムソウルを当てても見返りが小さいのが非常に残念なところ。

●WEAK POINT

地上での対空技不足。機動力が無く、抑え込まれやすい。

16位：ポチョムキン 時代に取り残された男

最下位に輝いたのはやっぱりこの人「ポチョムキン」。コレ系のキャラは、ここが定位置といっても過言ではない。

とはいえ、一撃が重く、ゲージがあればスライドヘッド重ね→ガイガンターなど、ワンチャンスで逆転も可能。鬼門と思われた足払い先行ダッシュ連係も、直前ガードからのポチョムキンバスターで対応できる。ポイント上で全体的に不利がつくのは仕方ないが、実際にはもっと強く感じられる。ダークホース的存在と呼べるキャラだろう

●WEAK POINT

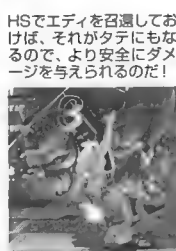
体格に伴ってやられ判定も大きい。技の発生が遅い。

実戦向き小ネタ集

ザトー 対梅喧用起き攻め

ザトーの対梅喧用起き攻めを紹介する。まずはダウンを奪い、密着状態でダウン追い打ち(ダッシュしゃがみK↓しゃがみS)からSインヴァイトヘルを重ねる。すると、梅喧が立つとSインヴァイトヘルがヒット、しゃがむと当たらない、という状況になる。梅喧側はガードすることができないため、ガードキャンセル技を無効化できるのだ。

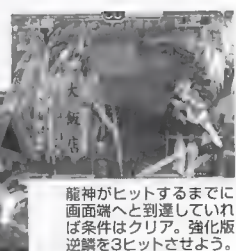
梅喧側はしゃがみPで暴れることができるので、Sインヴァイトヘルを重ねた後、エディをHSで召還してからダムドファングを狙うといい。しゃがみPを出されてもエディに当たるので、ダムドファングが確定するぞ。残り一撃で倒せる場合は、積極的に狙っていこう。ただし、画面端でこの起き攻めを仕掛けることはできないので注意しよう。

HSでエディを召還しておけば、それがタテにもなるので、より安全にダメージを与えられるのだ!

密着してSインヴァイトヘルを重ねると……。梅喧が立つとヒットし、しゃがむと当たらなくなる。

紗夢 朝凪ダブルチャージ

紗夢で、朝凪を2回連続で使用する方法を発見。チップ、梅喧、闇慈相手に狙えるぞ。

まず、強化版逆鱗を出せる状態になっていることが必須。その後画面端で、ガトリング↓龍神↓強化版逆鱗(3ヒット)↓(着地)朝凪↓ダウン追い打ち(しゃがみK↓遠距離立ちS)↓キャンセル朝凪で完成だ。龍神がヒットした時点で画面端に到達していればOKだが、強化版逆鱗が3ヒットしないと成功しないので注意しよう。また、チップに対しては、龍神↓強化版逆鱗のつなぎを限界(受け身が可能になる直前)まで遅らせること。梅喧、闇慈に対しては最速で出して構わない。

オススメは、逆鱗2個か龍神&逆鱗各1個ずつの補充。その後の起き攻めが決まれば、一気に気絶させられるぞ。

着地後に最速で朝凪を使えば、ダウン追い打ちがギリギリ間に合うのだ。

龍神がヒットするまでに画面端へと到達していれば条件はクリア。強化版逆鱗を3ヒットさせよう。

バチャっ子 インフィニティ

今月の1枚

（北海道　りりりり☆りおんさん）

覇王・ちび太（さん）の存在で、俄然注目度の高いリオンのイラストが到着。これに懲りず、ヒマで死にそうになったらまたヨロシク。

街では恥ずかしアイテムを積極的に装着したり、カラーコーディネイトで個性を演出する人が続出の模様。ボキもスキンヘッドジェフリーで頑張ってみようと思っています。

『VF4』による「VFR」がついに始動!!

全国規模でバーチャジャンキーたちを巻き込んだ、伝説の「アテナ杯」の血を受け継ぐ「VFR（バーチャファイターリレーションシップ）」が、ついに『VF4』でスタートしたぞ!!

日本全国の14店舗からなる同団体は、ポイントランキング（ポイント上位者が後述のビートライブCUPへ進出）やカップ戦（各店舗の代表戦で、勝者はビートライブCUPのシード権を取得）を行ない、最終的に来年5月に開催される「ビートライブCUP」を目指して闘い抜くというものだ。

ポイントランキングは店舗により隔週～月イチで行なわれ、カップ戦は月ごとに各店舗で行なわれる（詳細は最寄りの店舗で）。

全国の強豪たちが鎬を削り、一堂に会する「ビートライブCUP」を目指し、君もポイントランキングやカップ戦に参加してはどうかな？　満足のいく結果が残せなくとも、強者のプレイを直に体験できる最高の機会になるハズだ！

次号では、大会リザルトやルールの詳細をお伝えするぞ。

店舗主導で、全国各地からこれだけのバチャっ子を集めてしまうのが、同大会のスゴいところ。

「VFR」参加店舗

店舗名	連絡先	住所
アミューズメントスペースDEPTH	0198-30-1650	岩手県花巻市西宮野目13-67-6
アミューズメントパークアクライム	022-375-9908	宮城県仙台市泉区松森字斉兵衛58-1
アイアイ駅南店	029-221-1001	茨城県水戸市桜川1-4-10
カルチャーパーク	0276-75-6061	群馬県館林市富士原町932-1
ゲームinファンファン北習志野店	047-461-9231	千葉県船橋市習志野台2-6-17 パチンコIN習志野2F
ビートライブ	042-710-0508	東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1
アミューズメントステージPOPY	025-286-0763	新潟県新潟市山ニツ649-1
AGスクエア栄	052-961-7599	愛知県名古屋市中区錦3-17-14 ウォッチマンビル1～3F、6F
ニューマンモス	075-982-1009	京都府八幡市珀18-10
アミューズメントスペースa-cho	075-251-2333	京都市中央区寺町通り四条上がる 東大文字町302・303
天王寺PASSCA	060-6627-6768	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-4-51
アミパラTOYO	082-263-2442	広島市中区流川1-15
遊道楽箱崎店	092-641-9415	福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル1F
ゲームランドグリーン	092-482-8293	福岡市博多区竹下

カップ戦 開催スケジュール ※ポイントランキングは適宜開催

開催月	大会名	エリア
10月	プレビートライブCUP	東京
11月	PASSCA杯	関西
12月	アイアイ駅南杯	関東
02年1月	AGスクエア杯	中部
2月	箱崎／グリーン杯	九州
3月	a-cho／マンモス杯	関西
4月	POPY杯	北陸
5月	ビートライブCUP	——

ビートライブ店長から一言

「VFR」とは、全国各地に点在する「バーチャのアツい店」を一つにつなげ、統一ルールの下で各種大会、イベントなどを継続的に行なっていこう、という団体です。

現在は、アテナ杯の続編ともいうべきビートライブCUP（通称BT杯）をメイン大会とし、出場権、シード権を巡って全国14店舗で激しい闘いを繰り広げております。「VFR」の基本的な理念として、プレイヤーの長期サポートが挙げられます。大会スケジュールは8カ月先まで設定され、最後を飾るBT杯は、首都圏のクラブを借り切り盛大に行なわれます。

強くなる動機付けとプレイヤーへの檜舞台の提供が、「VFR」のメインとなる部分といっても過言ではありません。また、大会は周知の通りコミュニティーという側面も持っており、交流を図れる様々なイベントも用意しております。

とりあえず強豪も初心者も参加は自由なので、一度大会に出ることをおすすめします。ヤル気次第で必ずや楽しめるハズです。

（ビートライブ店長・山岸氏）

バーチャQ&A　あなたの疑問に答えます

Q　アルカディア10月号のさばき技一覧に、カゲの小太刀抜き（⊕Ⓚ）が載っていたんですが、本当にさばき技なのですか？　また、さばき技同士がぶつかった場合はどうなるのですか？　バーチャ4ムックの2冊目はいつ出るの？

●携帯電話はドコモにかえようと思っているけど金がないメタルマニア18歳　君

A　お答えします。さばける技が少ないので、見る機会は少ないかと思いますが、一応さばき技です。さばき技同士というのは違う技で、ということでしょうか？　お互いが完全同時にヒットし合えば、普段同様に威力の高い方が勝つのがバーチャの掟です。2冊目はこの本のどこかに……。（代打：板）

もう予選始まってます……『VF4』全国大会「格闘新世紀」開催!!

メーカー主催の全国大会がついに行なわれるわけだが、大人の事情によりこんな小さなスペースになってしまいました。

その分、P45の「BRAND NEW UPDATES」に詳しい情報が載っているので、そちらを参照して下さい。

うーん、「VF4」で全国を制するのは、誰なのかな～、などと白々しい場つなぎをしながら、現場からお別れします。

君も高段位を目指してみないか?

EVENT 『VF4』昇格ランキングバトル

京都のアミューズメントスペースa-choで行なわれているナイスなイベント「昇格ランキングバトル」を紹介するぞ。

同イベントは「級位戦」「段位戦」に分かれており……、**級位戦**：連勝が経験値獲得に有効なのにもかかわらず、普段の対戦では段位のプレイヤーの乱入もあり経験値がたまりにくい、という点を解消するための、ほぼ同級位同士での対戦を行なう。**段位戦**：普段の対戦では同段位のプレイヤーが集まりにくい、または同じプレイヤーばかりとの対戦になる、という点を解消するため、同段位の対戦のみを行なうというもの。すでに10月13日に、第一回が好評のうちに終了している。第二回は、きたる11月10日(土)に行われるぞ。詳細は以下参照。

開催場所：アミューズメントスペース A-Break a-cho
連絡先：075-251-2333(間違いのないように!)
エントリー条件：当日エントリーのみ。アクセスカード必須(VF.NET登録は自由。ただし、リングネーム確認のため、登録することを推奨)。複数キャラクターでのエントリー可能。
参加費用：アクセスカード1枚(1キャラクター)につき100円。

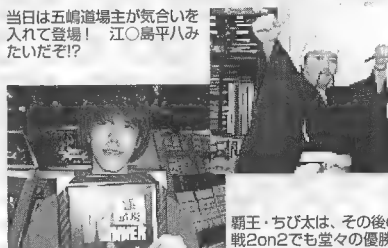
日頃「地元は強い人ばかりで経験値がたまらない……」「近くのゲーセンには同じ段位のプレイヤーがいない……」と、昇格のチャンスに恵まれていない人は、(まぁ京都まで行けるのが条件だけど)参加するしかないぞ!!

『極道場』バーチャの日 発足記念

EVENT 覇王・ちび太が襲来!!

先月号で紹介した、セガ東日本が運営する「極道場(きわめどうじょう)北関東本部」であるクラブセガ柏店に、VF.NET現最高段位「覇王」をの称号を持つ、『ちび太』氏が野試合にやってきたぞ!

当日は『ちび太』と闘おう、一目見よう、とたくさんのバーチャプレイヤーが野試合に参戦。大変な盛り上がりを見せた。

『極道場』では、各エリアごとに「バーチャの日」なるものを作り、その日はバーチャファンのために様々なイベントをやっていきたいとのこと。次号では各地の『極道場』の強豪・有名プレイヤーを紹介する予定。

君も、『極道場』のイベントに参加するべし! 次代を担うカリスマプレイヤーは、みんなの中から生まれるかも!?

当日は五嶋道場主が気合いを入れて登場! 江○島平八みたいだぞ!?

覇王・ちび太は、その後の対抗戦2on2でも堂々の優勝!!

URL http://sega.jp/segaeast/vf4dojoh/do-joh.htm

みんなのオリジナル攻略

友人のリングネーム「梅島不安太郎」が見つけたパイの面白い連係を紹介します。その連係とは、とても魅惑的なポーズ、「⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ」を簡単に当てるものです。やり方は、

①⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
②⇨⇨Ⓚ
③⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ

というものです。⇦⇩Ⓟ+Ⓖの後は敵が起き上がる頃に微妙に上か下にズレるので⇨⇨Ⓚがズレた角度で当たります。最後の「魅惑のポーズ」(⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ)をズレた方に出せば見事にヒットします。

全て最速で入力しますが、早すぎて⇨⇨Ⓚがスカる場合や、当たらないキャラがいます。なお、つなぎの部分は回復される場合があります。ヒット後はキャラが入れ替わったせいか、一瞬パイのレバー方向がすべて逆になります。

ダメージは低いのですが、かなり屈辱的な連係なので、精神的ダメージが大きいです。⇦⇩Ⓟ+Ⓖをくらいすぎて「魅惑のポーズ」のガードに集中し、しゃがみⒼをしていると下段投げをされるのも屈辱です。(リングネーム「濃厚白濁」君)

イタキョー「本当にゴメン! 今、パイ担当のがっちんがいないんだ。でも、魅せ技・燕青掛腿を何とかして当ててやろう、という気迫は伝わってきます。今度はライターがいるときにお願い(無理)」

キャサ夫NOW!!

某日・編集部の喫煙エリア(通称、ゲームセンター有楽2号店)にて。キャサリンやる気マンマンでSHO様のベネッサに乱入(負ける)。
キャサ夫「よ〜し、じゃあ本気でいくか〜!!」(ピロ〜ン↑連コイン)
SHO様「おいっ! 今も十分本気だったろ? っていうか何キャラ変えてんだよ!?」
キャサ夫「ここだと勝てねーんだよ!!」(続く)

参加お待ちしています!!

募集要項

当「バチャっ子 インフィニティ」では、バーチャマニアなあなたのご意見、要望、質問などを募集しております。台湾ステップのように、激しく、そして積極的にご参加下さい。

●みんなのオリジナル攻略
あなたの考えた、強力(おもしろ)コンボや連係を送って下さい。名前付きもアリ。っていうか、むしろ名前で笑わせるくらいの勢いがほしいです。

●バーチャQ&A
マニアックな質問や、友達には恥ずかしくて聞けない質問に、アルカディア担当ライターが答えます。気軽に質問を送ってみて下さい。

●その他いろいろ
面白い、これはイケてる、と担当者をうならせるような投稿も、多岐に渡って募集しています。どしどし送って下さい。

送り先
〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
バチャっ子 インフィニティ係
E-Mail：vf4@arcadiamagazine.com

三行広告

ゴメンブンブン パクりました!!

買 います。魚群探知機(HONDEXの並木モデル)とGPSを、適価にて。 ●南の島 ジェフ夫

連 絡下さい。ヌル目の6段。渋谷か明大前で対戦しましょう。 ●東京都 茶鬼威

求 む! かきぬまの全自動雀卓。キズ、ヨゴレ可。手渡し希望(↑無理) ●葉隠の里 影○

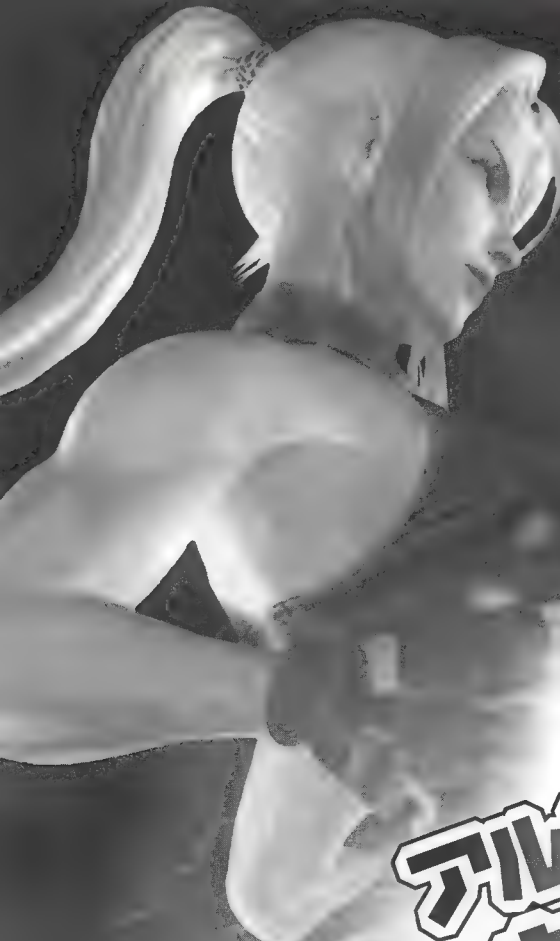
売 ります。サメも釣れるインスタントフィッシャーマンを適価で。今なら風来堂シールと菊さんのビデオ付けます。 ●南の国 時絵不利

男 優やります。私を使ってくれるゲームプロデューサーの方いませんか? 今なら番ドラゴンと熊クローも付けます。 ●相撲の国 ストームホーク

ラ イター募集。調べが大好きで、編集の言うことをよく聞き、締切が命の次くらいに大事な方募集しています。 ●群馬出身 イタ凶@八郎潟

驚愕の発見!! 見逃すとヤバいぞ!!

バーチャ若林通信

バーチャ担当イタキョー「君、ものすごい発見をしたらしいね」
重量級担当ジェイケイ「ヤバすぎですね。たぶんこのテクニックのせいで、またバージョンが変わりますよいやマジで」
JK「やり方はこう、スタートと決定をズラし押し……猶予は2フレってとこですかね(バシっ)」
イタキョ「何も起きねぇよ……?」
JK「あんたの目は節穴かぁっ!! 今、手前のキャラが2Pで、奥のキャラが1Pだったでしょおお!!」
(ケンカフックヒット)
JK「スッ……スパイン!!」

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.6

鉄拳4 -ultimate synthesis-

～アルティメットシンセシス～

全キャラ全技のフレームデータを掲載!!

プレイヤーが最も欲しているであろうフレームデータ!! をすべて掲載した究極の書「鉄拳4 −ultimate synthesis−」がついに完成！ 「鉄拳4」全国大会優勝者の垂れ乳厳竜、同大会第3位の吉まっちょ、そしてアルカディア編集部が誇る精鋭攻略ライター陣が不眠不休で作り上げたこの一冊。さあ、これを手にして「鉄拳4」をしゃぶりつくせ!!

定価1,380円（税別）

10月31日（水）発売！

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.6
鉄拳4 ultimate synthesis

平八が目印だ！

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.21
OCTOBER 30, 2001
Text：MVP

バトンタッチに失敗！でも見事に復活です。あっ、そうそう、今回からジャンク新聞の担当になった真瑠世っす。今後ともよろしくね。

combo BBS 連続技掲示板

『C VS. S2』のオリコンは案外頭打ち!? 妖しげなテクニックとかないものか……。

CAPCOM VS. SNK 2：ロック（S or Nグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→デッドリーレイブ（9段止め）→近距離立ち弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→シャインナックル

近距離立ち弱P×2→しゃがみ弱Ⓟを最速でつながないと、しゃがみ中Ⓚが当たらないのですが、ボタンを連打するとなぜかダメージ補正が多めにかかるので目押しで。なお、Sグルーヴのほうが若干ダメージが大きいようです。

（大分県　Mar-Kさん）

㊎：連打だとダメージ補正が多くかかるという珍しい現象があるようですね。これで数ドットダメージアップ！

CAPCOM VS. SNK 2：リョウ（Cグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→Lv2覇王翔吼拳→（少し遅めに）強極限流連舞拳→前方大ジャンプ→（着地後）強虎砲 or Lv1龍虎乱舞

画面端限定の特殊コンボ。ユンの雷撃蹴コンボと同じく、大ジャンプでキャンセルすることで、当たり判定を復活させています。龍虎乱舞を決めるのは結構難しいです。

（兵庫県　山野さん）

㊎：当たり判定復活系は、他に恭介でも……というより、そっちのほうがキワドイ連続技で有名？　ちなみに、空中の相手へいきなり極限流連舞拳を当てると、大ジャンプ後の拾いが難しくなります。また、難度は高くなりますが、大ジャンプの着地寸前にジャンプ攻撃を挟むこともできるので、挑戦してみては？

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000：K'（ストライカーレオナ）
●しゃがみB×2→アイントリガー→セカンドシェル→ヒートドライブ→（ストライカー呼び出し）→通常投げ

使用キャラはK'、ストライカーはレオナの、画面端限定の連続技です。ヒートドライブヒット後に、少し前に歩いてストライカーを呼び出すと、画面の反対側からストライカーが出現します。ここでストライカーの攻撃がヒットする瞬間に通常投げコマンドを入力すると、通常投げを連続技に組み込むことができます。

（和歌山県　淡路さん）

㊎：ストライカーがいるおかげで、実に強烈&奇抜な連続技が目白押しの『K.O.F.』シリーズ。通常投げを連続技に組み込む面白さがポイントですね。稼働間近の『2001』もまた、ドキドキ&ワクワクの連続技がたんまり（!?）。いろいろ試してジャンジャン送ってくださいな。

コンボ品評会

新コーナーその1は、危なめな連続技を多角的に検証する（？）コーナーです。

今月の一品
～ニンジャマスターズ：サスケより～

●（素手状態）【A-B-B+C-⬇+B】→B+C（武器収納）→少し前進してA……

※【】内はNINJAコンボ

マイナー度	♥♥♥♥
芸術性	♥♥（半分）
惜しい！	♥♥♥（半分）
永パ率	♥♥♥

※♥5個で満点

相手が死ぬまで同じループを続ける驚異の連続技や、世にいう即死連続技を一つピックアップして、多角的に検証していくこのコーナー。今後はココ宛の投稿も募集していくぞ。

今回は、メジャーにはなり切れなかったが、面白いシステムを多数持っている『ニンジャマスターズ』がテーマ。このゲーム、武器を手にしているか収納しているかで技が変化するのですが、武器をしまう動作で、なんと技の硬直がキャンセルできてしまう……、のが致命的だったりします。少し前に歩けるのがヤバイね。

➡+Aという技があるため、歩いた後ニュートラルに戻さないとダメなのがニクイ。

基板の裏側 Reverse side of PCB

043 誘拐？
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

使用キャラはマキシマ、ストライカーは紅丸。ストライカー紅丸ヒット中に、ゲージが無い状態でマキシマリベンジャーのコマンドを入力すると、紅丸が相手キャラをつかえたまま戻ってしまいます。解除法は、再度ゲージ無し状態でマキシマリベンジャーのコマンドを入力し、ストライカーを呼び出せばOK（相手キャラが戻ってくる）。

（和歌山県　淡路さん）

㊎：マキシマを使って、「ザ・ワールド！」とか叫びつつ時間停止で遊んでいた時を思い出します。超必殺技を使えない状態で超必殺技のコマンドを入力すると、さまざまな怪現象が起きることの多いこのシリーズ。まさか相手キャラをつかまえて戻ってしまうとは……。

044 当たれや、当たれ！
CAPCOM VS. SNK 2

藤堂のLv2超重ね当てや、チャンのLv2真・超絶竜巻真空斬は、何かしらの技でキャンセルするとヒット数が増える

（新潟県　ANDOさん）

㊎：キャンセルすると空中ヒット数制限がリセットされる模様。ダメージ約1.5倍でお得です。

㊎&オヤジの編集後記

節：「ジャンク新聞初編集、どんな感じ?」

㊎：「いや～、『K.O.F.』の記事から連チャンでパッツンパッツンだぁね。しかも新しいコーナー作ったし。ところでOYZは『K.O.F.』どうよ?」

節：「よくぞ聞いてくれた！　とりあえずアンヘルやばいって！　まずあのポーズでしょ、それから覚えるのに100万年かかるあの連係でしょ……。㊎もラオウと一緒にアンヘル組入っとく?」

㊎：「……OYZが女キャラ?　それって犯罪だべえ。俺は雛子にパンパンなんで遠慮しとくわ」

今号の Most Valuable Combo！

新コーナーその2は、今号に掲載されている連続技すべてを対象に展開！

[illegible]中で、[illegible]一つ募集。「これ、めっちゃかっこええで」「これが一番実戦的」など、とにかく[illegible]して送ってくれ。格闘ゲーム以外でもOKだ。投[illegible]第では何かプレゼント!?

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

タイトル	価格
── カプコン ──	
機動戦士 ガンダム 一連邦vsジオンー	188,000
マーズマトリックス	6,000
グレート魔法大作戦	10,000
ストライダー飛竜2	12,000
スターグラディエイター	20,000
★CP SYSTEM Ⅲ★	
ウォーザード	15,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	5,000
ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT	5,000
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	18,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
CPSⅡマザーボード	4,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト)	25,000
X−MEN(ソフト)	6,000
X−MEN VSストリートファイター(ソフト)	16,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
エイリアンVSプレデター(ソフト)	35,000
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(ソフト)	5,000
サイバーボッツ(ソフト)	7,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	10,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
パワードギア(ソフト)	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)	8,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
★その他のシステム★	
F−1ドリーム	3,000
USネイビー	12,000
エグゼドエグゼス	22,000
カプコンワールド2	4,000
オペレーションラグナロク	7,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
ギャラクシーファイト	2,000
クロスソード	6,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	9,000
ザ・スーパースパイ	3,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	9,000
将棋の達人	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	1,000
神凰拳	6,000
ストライカーズ1945PLUS	12,000
ソニックウイングス2	5,000
ダブルドラゴン	7,000
天外魔境真伝	5,000
得点王' 炎のリベロ'	8,000
得点王3	3,000
トップハンター	6,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ニンジャコマンドー	12,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	12,000
ネオ・ボンバーマン	10,000
ネオジオカップ 98	5,000
パルスター	7,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ビューポイント	10,000
[illegible]	3,000
フットボールフレンジー	1,000
ブレイカーズリベンジ	12,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジカルドロップ2	2,000
マジシャンロード	5,000
ポンジャック	20,000
ポンシャック	18,000
雷龍	10,000
レジオネア	12,000
── アイレム ──	
イメージファイト	20,000
イメージファイト	18,000
エアデュエル	15,000
エックスマルチプライ	16,000
海底大戦争	28,000
ギャロップ	15,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	20,000
四川省Ⅱ	4,000
スペランカー	30,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー2	40,000
ロードランナー3	30,000
── バンプレスト ──	
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威	3,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
機動戦士ガンダム	4,000
スーパースラムズ	15,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
ドラゴンボールZ	18,000
── カネコ ──	
ギャルズパニックS2	20,000
閃激ストライカー	12,000
グレート1000マイルラリー	20,000
ジャッキーチェン	28,000
── タイトー ──	
★G−NET★	
ナイトレイド	55,000
RCでGo!	5,000
サイヴァリア	60,000
スーパーパズルボブル	5,000
★F3 SYSTEM★	
エレベーターアクションリターンズ	15,000
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪(サブ)	12,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル2(サブ)	1,000
パズルボブル4(サブ)	4,000
エンパイアシティ1931	12,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	14,000
鮫!鮫!鮫!	18,000
タイムトンネル	100,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	6,000
パラメデス	3,000
ファイターズインパクトエース	12,000
メタルブラック	20,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	10,000
リングレイジ	8,000
レインボーアイランドEX	30,000
── ライジング ──	
バトルガレッガ	15,000
魔法大作戦	22,000
── 日本物産 ──	
テラクレスタ	8,000
トリプルウォーズ	4,000
エスケープキッズ	32,000
ガイアポリス	10,000
グラディウスⅢ	20,000
サーカスチャーリー	7,000
サンダークロスⅡ	22,000
ジャングラー	15,000
ゼクセクス	22,000
ファイナライザー	15,000
プレミアムサッカー	4,000
ミスティックウォリアーズ	32,000
ラビリンスランナー	20,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
── UPL ──	
NOVA2001	15,000
シュトラール	9,000
── ビスコ ──	
アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	18,000
ステッガー1	5,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	20,000
── テクノスジャパン ──	
ダブルドラゴンⅢ	8,000
レッスルフェスト	2,000
── 東亜プラン ──	
ヴィマナ	10,000
V・V	10,000
フーピー	5,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
大王	18,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
中国龍	6,000
ツインイーグルⅡ	25,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ノストラダムス	15,000
牌砦	3,000
パズレット	58,000
プリメーラ	2,000
へべれけのぽぷーん	6,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	8,000
メタフォックス	25,000
燃えよゴンタ!!	8,000
ラストファイティング	15,000
レゾン	15,000
── 麻雀・花札 ──	
対戦ホットギミック	8,000
対戦ホットギミック フォーエバー	40,000
対戦ホットギミック インテグラル	118,000
E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	18,000
E Touch ランジェリー DE いこう!	特価
7次元の妖精達	2,000
グッっとE雀	2,000
セーラーウォーズR	28,000
熱血 麻雀宣言!	1,000
プリティーセーラー 18禁	28,000
プリティーセーラー 2	28,000
麻雀カメラ小僧	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ごっつええ感じ	1,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀 同級生スペシャル	3,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,500

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ殿様の野望2	5,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	28,000
ストライダー飛竜	20,000
ストリートファイター ムービー	38,000
大魔界村	40,000
闘いの挽歌	30,000
虎への道	20,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ニモ	22,000
ファイナルファイト	25,000
── ナムコ ──	
闘魂列伝4	5,000
鉄拳 タッグトーナメント	58,000
F/A	12,000
アウトフォクシーズ	20,000
グレートスラッガーズ94	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
ゼビウス	12,000
倉庫番DX	35,000
ティンクルピット	4,000
ニューマンアスレチックス	12,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
バラデューク	12,000
妖怪道中記	40,000
ランパート	12,000
── SNK ──	
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	28,000
MV1−A	14,000
★NEO−GEO★	
8マン	6,000
NAM−1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	10,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	2,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	6,000
ミューテーションネイション	2,000
ミラクルアドベンチャー	6,000
メタルスラッグX	9,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	7,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2 JET	1,000
★その他のシステム★	
アテナ	35,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	5,000
原始島	8,000
ゴールドメダリスト	3,000
ストリートスマート	6,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000
── アトラス ──	
豪血寺一族	3,000
ブレイゾン	4,000
── テクモ ──	
とんでモクライシス	8,000
S・T・G	6,000
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
ジェミニウイング	8,000
タンクバスターズ	8,000
闘姫伝承 ANGEL EYES	15,000
フレイムガンナー	10,000
── セガ ──	
★NAOMI★	
クイズ ああっ女神さまっ	4,000
★ST−V★	
ST Vマザー	4,000
アストラスーパースターズ(ソフト)	10,000
ウインターヒート(ソフト)	1,000
エランドール	5,000
コラムス97(ソフト)	1,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス(ソフト)	2,000
サンドアール(ソフト)	2,000
水滸演武(ソフト)	4,000
全日本プロレス FEATURING VIRTUA(ソフト)	1,000
団地で花札(ソフト)	8,000
ファイナルファイトリベンジ(ソフト)	12,000
プリクラ大作戦(ソフト)	8,000
レイディアントシルバーガン	12,000
★その他のシステム★	
MVP	2,000
カルテット2	22,000
ガルディア	15,000
クイズゴーストハンター	5,000
ゴールデンアックス	12,000
コラムスⅡ	2,000
スパイダーマン	25,000
テトリス	2,000
テトリス	2,000
ぷよぷよ	2,000
ロボレス2001	18,000
── セイブ開発 ──	
戦球	15,000
戦球(サブ)	2,000
妖魔忍法帳	25,000
── 彩京 ──	
ガンバリッチ	58,000
ストライカーズ1945	10,000
ストライカーズ1945Ⅱ	14,000
戦国ブレード	12,000
ソルディバイド	8,000
堕落天使	38,000
── データイースト ──	
アクトフェンサー	8,000
ウルフファング	12,000
キャプテンアメリカ	17,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
ダークシール	16,000
ダークシール2	12,000
タンブルポップ	10,000
ファイティングファンタジー	15,000
ロボコップ	10,000
── ジャレコ ──	
グラティア	12,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス2	4,000
ビッグストライカー	2,000
── コナミ ──	
★SYSTEM GX★	
スラムダンク2	6,000
セクシーパロディウス	12,000
大好きッス	5,000
★その他のシステム★	
X-MEN	32,000
アステリクス	25,000
── 日本システム ──	
弾銃フィーバロン	10,000
── ビデオシステム ──	
すくすく犬福	28,000
ソニックウイングス	5,000
ハットリス	2,000
ラビオレプス	35,000
── ユニバーサル ──	
Mr.DO!	10,000
レディバグ	10,000
── その他 ──	
VIVID DOLLS	10,000
アシュラバスター	68,000
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
がんばれゴンタ2	8,000
キャノンダンサー	15,000
究極のオセロ	5,000
クラッシュローラー	20,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	10,000
三国戦紀2	68,000
上海Ⅲ	5,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
アイドル麻雀放送局	1,500
麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀四姉妹 若草物語	5,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド(BET式PⅢ)	10,000
かぐや姫P2	15,000
華折鶴	4,000
華弥生	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

シグマ電子 雷神 ¥29,800

シグマ電子 AV-6000 ¥26,000

シグマ電子 プレステコントローラー ¥15,800

その他 新製品 8000TB用 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000

シグマ電子 風神 ¥32,800

シグマ電子 Σ-8000TB ¥15,800

KIC ツインラダー 新製品 ¥36,000

新製品 8000TB用 プレステ接続変換ケーブル ¥5,000 Now Printing.

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

ビデオ筐体はテッシンにおまかせ

・分割払いは最高60回までOK!・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

TWIN RUDDER

(パナTWIN後継機)

¥36,000

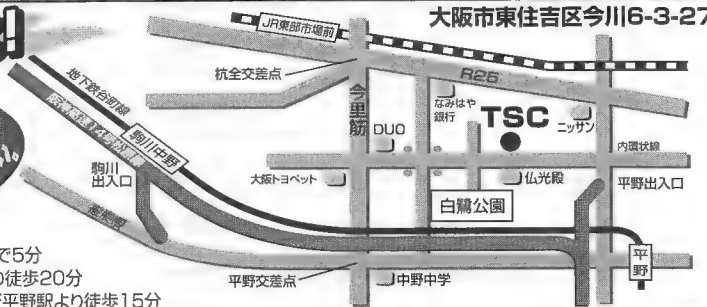
(JAMMAハーネス付)

大阪市東住吉区今川6-3-27

お気軽に!

少し不便ですが遊びに来て下さい。

JR東部市場前
地下鉄谷町線
阪神高速14号松原線
駒川中野
杭全交差点
今里筋
R25
なみはや銀行
DUO
TSC
ニッサン
内環状線
駒川出入口
大阪トヨペット
仏光殿
平野出入口
白鷺公園
平野交差点
中野中学
平野

※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

テッシンクリエイト ホームページアドレス変わりました!

http://www.tessin.co.jp/

秋冬新作蓮い踏み!
~第39回AMショーリポート~

雑対談!!

アミューズメントジャーナル VS. アルカディア
第39回アミューズメントマシンショー人気ランキング考察

9月2[illegible]日～2[illegible]日に開催されたAMショーにて、業界誌「アミューズメントジャーナル」とアルカディアは共同で人気アンケートを実施した。このページでは、ランキング結果を両誌編集部が鋭く、奥深く分析を試みた崇高なる対談である。とはいっても、全員がビール片手に赤ら顔をした雑談であったのも事実である。

メーカーとオペレーターのすれ違い

かいだ(以下かい)：お疲れさまでした!、カンパーイ。

一同：カンパーイ。ングングッ。

さわたり(以下さわ)：で、どうでしたか、業界誌から見た今回のAMショーは?

せきね(以下せき)：関係者からは、セガの健闘を称える一方でこれだ! という新作が無かった、とよく聞きますね。

やきた(以下やき)：夏の3タイトルで出費がかさんだオペレーターにしてみれば、大型製品ばかりで買えないという状況もあったようです。いくら話題になっても、買う段になると話は進まず、ましてや一千万円クラスのマスメダルともなると(苦笑)。

せき：基板モノに期待していたオペレーターさんは多かったですね。ランキングでも軒並み上位でしたし。これだけ競合が少なければ、逆にビジネスチャンスなのでは、と思えてきますよ。

かい：では、アルカディア側の見解はどうなんでしょうか?

さわ：オペレーターはもちろん、ユーザーが求めているものと、メーカーが打ち出してきたものの格差には「?」を感じましたね。特に目立ったのは、タイトルのバッティングです。ドライブ、テニス、マスメダル、片方は出ませんでしたがサーフィンなど、かなりあります。格ゲーや音ゲーなどムーブメントになるジャンルであれば、オペレーターは競って買い求め、ユーザーは競って遊ぶのでしょうけど……。これらのタイトルが今求められている!といったリサーチの上に出展されたのか疑問ですね。

キャラゲーは諸刃の剣

かい：今回、ランキング上位に食い込んできたタイトルには、キャラクターを扱ったものが目立ちましたね。

しもだ(以下しも)：業務用の版権モノは売れないとされてきましたが、『機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン』がジンクスを破りました。原作の世界観やキャラクターを活かし、本当に遊べるタイトルならプレイヤーは新規層も加わり、相乗効果を生むんですね。

さわ：成功したときの成果は大きいけど……原作ファンが首を傾げるようでは、遊んでくれませんからね。

せき：今回のショーに出展されたルパンや999にピンとくる層って、もう子供と一緒にロケーションへ来るぐらいの年齢層ですよね。目が肥えていると思うんですが……、あれでいいということなんでしょうか?

さわ：999に貨物車輌は無い。例えば、戦闘車両からメダルが発射されたり、ハーロックとエメラルダ(以下長いので略)。

やき：……。『頭文字D』と『湾岸ミッドナイト』で、大きな票差が出ましたが、原因は何でしょう?

第39回AMショー来場者データ

	20日 招待日	21日 招待日	22日 公開日	計
ビジネス来場	11,778 (11,178)	8,823 (10,981)	ー (11178)	20,601 (22,159)
一般来場	ー (ー)	ー (ー)	8.912 (11,434)	8.912 (11,434)
プレス	343 (545)	167 (206)	64 (119)	574 (870)
計	12,121 (11,723)	8,990 (11.187)	8.976 (11.553)	30,087 (11723)

下段カッコ内数値は前年データ

～雑談者紹介～
せきね：アミューズメントジャーナル・ベテラン編集記者
やきた：アミューズメントジャーナル・新米編集記者
さわたり：アルカディアで一番えらい編集長
しもだ：アルカディアで2位タイでえらいデスク
かいだ(進行役)：アルカディアのヒラ編集者

22日パブリックデー総合ランキング

順位	タイトル	出展社・メーカー	得票数
1	頭文字D Arcade Stage	セガ・ロッソ/セガ	93
2	お祈り大明神	セガ	88
3	銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS	セガ	86
4	ルパン三世 THE SHOOTING	ワウエンターテイメント/セガ	85
5	電脳戦機バーチャロン フォース	ヒットメーカー/セガ	70
6	斑鳩	トレジャー/セガ	69
6	UFOキャッチャー7(仮)	セガ	69
8	剣－TSURUGI－	コナミ	60
9	スターブレード オペレーションブループラネット	ナムコ	58
10	ザ・警察官～全国大追跡スペシャル	コナミ	49
11	パワースマッシュ2	ヒットメーカー/セガ	47
12	ビートマニアⅡDX 6thstyle	コナミ	45
13	モンスターゲート	コナミ	44
14	ナイス☆ツッコミ	ナムコ	42
15	ポップンミュージック7	コナミ	41
16	スターホース2001	セガ	40
17	ロボゲッチュ	バンプレスト	37
18	フォーチュンオーブ	コナミ	35
19	ことばのパズル・もじぴったん	ナムコ	33
20	湾岸ミッドナイト	ナムコ	31

22日パブリックデー・ビデオゲームランキング

順位	タイトル	出展社・メーカー	得票数
1	頭文字D Arcade Stage	セガ・ロッソ/セガ	93
2	ルパン三世 THE SHOOTING	ワウエンターテイメント/セガ	85
3	電脳戦機バーチャロン フォース	ヒットメーカー/セガ	70
4	斑鳩	トレジャー/セガ	69
5	剣－TSURUGI－	コナミ	60
6	スターブレード オペレーションブループラネット	ナムコ	58
7	ザ・警察官～全国大追跡スペシャル	コナミ	49
8	パワースマッシュ2	ヒットメーカー/セガ	47
9	ビートマニアⅡDX 6thstyle	コナミ	45
10	ナイス☆ツッコミ	ナムコ	42
11	ポップンミュージック7	コナミ	41
12	ことばのパズル・もじぴったん	ナムコ	33
13	湾岸ミッドナイト	ナムコ	31
14	ジュラシック・パークⅢ	コナミ	27
15	ウルトラマン Fighting Evolution	バンプレスト	25
16	ダービーオーナーズクラブⅡ	ヒットメーカー/セガ	23
17	ねんど玉パズル お天気ころりん	タクミコーポレーション/タイトー	18
17	DDR MAX Dance Dance Revolution6thMIX	コナミ	18
19	シャカッとタンバリン!超POWER UPチュ!	セガ	17
20	太鼓の達人2	ナムコ	16

22日パブリックデー・その他ランキング

順位	タイトル	出展社・メーカー	得票数
1	お祈り大明神	セガ	88
2	銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS	セガ	86
3	UFOキャッチャー7(仮)	セガ	69
4	モンスターゲート	コナミ	44
5	スターホース2001	セガ	40
6	ロボゲッチュ	バンプレスト	37
7	フォーチュンオーブ	コナミ	35
8	新型クレーンゲーム(仮)	ナムコ	29
9	パチスロレヴォリューション	サミー	22
10	ファンタジーキャッチャー7	セガ	19
11	仮面ライダーレッツゴーライダーキック	バンプレスト	18
12	テレビアニメ『ワンピース』お宝いただきルフィ海賊団	バンプレスト	17
13	キャノンシップⅡ	アルゼ	16
14	スロシアムシリーズ	アルゼ	12
14	ポケットモンスターメダルをゲットだぜ!	バンプレスト	12
14	ノックダウン2001	ナムコ	12
17	70'sライダーズ	サミー	11
17	マジカルフォール	セガ	11
19	スライダーキャッチャー	こまや	10
19	やまとなでしこ	アトラス	10

20～21日ビジネスデー・総合ランキング

順位	タイトル	出展社・メーカー	得票数
1	お祈り大明神	セガ	182
2	フォーチュンオーブ	コナミ	135
3	銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS	セガ	133
4	剣─TSURUGI─	コナミ	124
5	スマッシュコート　プロトーナメント	ナムコ	117
6	スターホース2001	セガ	112
7	ことばのパズル・もじぴったん	ナムコ	106
7	ザ・警察官2 ～全国大追跡スペシャル～	コナミ	106
9	電脳戦機バーチャロン フォース	ヒットメーカー/セガ	98
10	湾岸ミッドナイト	ナムコ	95
11	ダービーオーナーズクラブⅡ	ヒットメーカー/セガ	92
12	La・キーボードゥ	セガロッソ/セガ	66
12	ジュラシック・パークⅢ	コナミ	66
14	やまとなでしこ	アトラス	51
15	キャノンシップⅡ	アルゼ	50
16	モンスターファームジャンプ	テクモ	48
17	70'sライダーズ	サミー	46
18	ポップンミュージック7	コナミ	41
19	クレオパトラフォーチュンプラス	テクモ	40
19	UFOキャッチャー7（仮）	セガ	40

※ショーに出展されていても、すでに発売されていたタイトルは、集計から除外されています。

しも：両タイトルとも出展時の開発度は低く、フリーズが多かったり、調整されていなかったので、ゲームの内容で差が付いたとは判断しづらいかな。

かい：今回は単純にコミックの販売部数の差でしょう。『頭文字D』人気ってあなどれないですね。

やき：ゲーム性では、『湾岸～』の乱入対戦システムが秀逸だと思いました。

さわ：格ゲーが持っていて、ゲーセンでしか味わえない対戦要素ですよね。期待してます。このランキング結果は過小評価されすぎだと思ってるんです。

投票者の分析

かい：アンケート結果と、各ブースでの人付きに差があったと感じたのは私だけですか……？

せき：オペレーターは会場全体を見て機種を比較して投票しますが、マニア層は遊び続けたいから投票しに来ない、その差はありましたね。

さわ：顕著なのがコナミ。とにかくプレイヤーが離れない。終わってもまた並び直すから人が増える一方でした。

やき：アンケートが出口調査なら、全く違う順位かも。

かい：そうですね、来場者の意識調査もできるし。PR不足のスタンプラリーの賞品を回してくれれば有効活用できると思うんですけどね。JAMMAさん、次回よろしくってことで（笑）。

これが気になる

せき：アーケード専門誌として気になったタイトルはあります？

さわ：『スターブレード』は久々に、「おお！」と思ったタイトルです。ただし、あくまでも半天球型スクリーンを採用した、汎用筐体のデモゲームなんですよね。

しも：内容は10年前と変わってないのに、見せ方一つであそこまで違う印象になるのかと感心しましたね。筐体の中で、子供に返ったようにキョロキョロしている自分が嬉しかった。

せき：業界誌的には、あれの販売価格がどの程度なのかばかり気になってしまうんですけどね。

さわ：ウチはソフトラインナップばかりですかね。

かい：人気のメダルでは？

せき：大型で派手な演出のものは、誰もが目を奪われますからね。オペレーターが買えるかどうかはさておき。

かい：『お祈り大明神』は、説明係のミニの浴衣のおねーちゃんが目を奪ってましたね。

さわ：メダルゲームとして考えると、『フォーチュンオーブ』がナンバーワンでした。

しも：JP中の演出はすごい。だけど、その間、他のプレイヤーの抽選が止まっているのが気になりましたね。

さわ：それがいいんじゃない？「次こそは俺っ！」って、気にさせてくれるんだから。

AMショーとゲームの近未来

かい：さて、この飲み会じゃなく対談の結論を出さねばいけないんですが……、その前に東京ゲームショウが年一回になりますね。アーケードはどうでしょう？

せき：やなタイミングで一回にするよなぁ（苦笑）。

さわ：ですねー。AMショーは、前回より12％も来場者が減ってますから。関係者・ユーザー・マスコミみんな減少です。

やき：TVカメラもほとんど見ませんでしたね。アーケードへの感心が急激に薄れてますね。

かい：そういうアピールって誰の役目なのでしょう？

せき：業界団体でも、メーカーでも、オペレーター誰でもいいはずですけど、誰もやってない。

しも：ゲーセン人気低下の責任をなすりつけあうのと同じかも。

かい：数年前から進歩してない気がしますね……。

さわ：現在のアーケードゲームでの唯一のムーブメントは、やはりキャラクターです。理想は求心力のあるキャラで、原作ファンとゲームファンを納得させることが理想です。

せき：昔のゲーム業界みたいに何でもかんでも取り入れるのではなく、見極めながら。

やき：求心力のあるキャラといえばガンダムですね……。

しも&かい：うんうん。

せき：仮面ライダーですね。

さわ：ヤマト！　やっぱり、そういうキャラクターを持ってる世代がやらなきゃいいキャラクターゲームはできないでしょ。

しも：ゲームセンターも普段遊びに行く人が運営するほうがいいですしね。

さわ：そういう世代に移りつつありますが、メーカーは遅いですね。いっそのことAMショーも全部若い人に任せてみたらいいかもしれませんね。

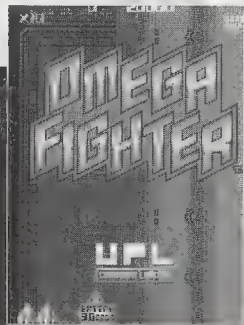
かい：本日の平均年齢30代前半の会合における結論は、「そろそろ引退してよ！」ということにしましょう。結論にカンパーイ。

Old Game Museum
オールド ゲーム ミュージアム

危険行為推奨 シューティングの世界

**奇妙で過激な得点システムたち……
それは、行きすぎたスコアバトルの落とし子**

Text：RED

©UPL

最新作『式神の城（アルファ・システム）』のテンション・ボーナス・システムや『ライデンファイターズ（96年／セイブ）』『サイヴァリア（00年／サクセス）』に代表される「カスリ点」など、近年のシューティングゲームには「危険行為」を評価して得点を与えるタイトルが少なくない。

この手の奇妙なシステムには一種独特の魅力があり、点数稼ぎに命をかけるスコアラーはもちろん、普段はそれほどスコアを気にしないプレイヤーまでもが、意外に無茶なことをしてみたくなるようだ。「もう少し！ まだ行ける！」と無理を重ね、結局「あっ！」となるまでがんばってしまう……こんな経験は多くのプレイヤーが経験していることだろう。

今回は、このような「危険行為推奨シューティング」の歴史を、オールドゲームミュージアム的視点で振り返ってみることにしよう。

ループゲームでの価値観

こういった過激な得点システムが出現した背景には、雑誌メディアによるハイスコア集計、ループゲームの減少など、いくつかの要因が影響していたと思われる。

ループゲームというのは、1周クリアしても2周目、3周目……とゲームが続き、腕前さえあれば無限に遊べるタイプのゲームのこと。近年では絶滅寸前だが『スペースインベーダー（78年／タイトー）』などのビデオゲーム黎明期から80年代後半にかけては、シューティングを中心にループ制の作品がかなりの割合を占めていたのだ。現在では考えられないことだが、アクションやパズルでも珍しくはなく、『ギャラクシーフォース（88年／セガ）』のような大型筐体ものですらループ制の作品が見られたほどである。

こういったループゲームが主流だった時代、ハイスコアを出すために最も重要なことは、危険を冒さず堅実に生き残ることだった。

特に、エブリエクステンド（一定得点ごとに何回も1UPする）がないゲームでのミスは取り返しがつかず、危険を伴う点数稼ぎに手を出して残機を失うのは、ある種、愚かな行為だったと言っていい。

生きてさえいれば、結果は後からついてくる。ループゲームのスコア・アタックは、耐久レースのような側面を持つものだ。

しかし、80年代後半になるとループ制のルールを持つ作品数は次第に減少。全面クリアでゲームオーバーになるタイプが増え、必然的にハイスコアの世界も「全面クリアまでにどれだけ点数を稼ぎ出せるか」という、スプリント的なスタイルが主流となっていった。

危険行為への誘い

ハイスコアの主流が全面クリア時の点数勝負になると、プラスαの得点を稼ぎ出すために危険を冒すことは、スコアラーにとって当然のことになっていく。例えそれが無謀とも思える危険な稼ぎプレイだとしても、そこにはループゲームの世界にはなかった必然性と、充分な見返りが用意されたのだ。これにより、一部のプレイヤーたちは、加速度的に「リ

P-47 ACE作品解説
横スクロールシューティングだが、地形やボス本体に接触しても死なないうえ、弾かれた瞬間に得点が入りつつ無敵時間まであるというシステムが特徴。当然、スコアラーが稼ぐと、暇さえあれば地面やボス本体に自機をこすりつける異様なプレイとなる。また、一部のボスに対しては、体内に上手くめり込ませることによって自機が連続して弾かれる状態になり、とんでもない高得点を稼ぎ出すことが可能。

ガンネイル作品解説
ライフ制の縦スクロールシューティング。残りライフが少ないほど得点にかかる倍率が高くなるというシステムが特徴。スコアを狙う場合はスタート直後にわざとダメージを受け、あと1発でゲームオーバーという状況にしてからプレイ開始！ 確かに危険行為には違いないが、後で冷静に考えてみると、実は単なるノーミス必須ゲームだった。『デスクリムゾンOX』でも、類似した得点システムが見られる。

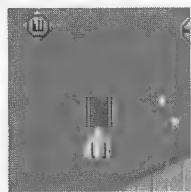
はちゃめちゃファイター作品解説
グラディウスのようなオプションを装備できる、横スクロールシューティングで、自キャラはカワウソorツチブタ。地面を歩いたり、画面の一番右端にいると、かなりの勢いでスコアが入る（俗に言う走行点）。当然、敵の出現パターンを完璧に記憶していないと、危険行為どころか単なる自殺行為である。ループゲームだが、エブリエクステンドではなく難度も非常に高いため、エンドレスプレイは不可能。

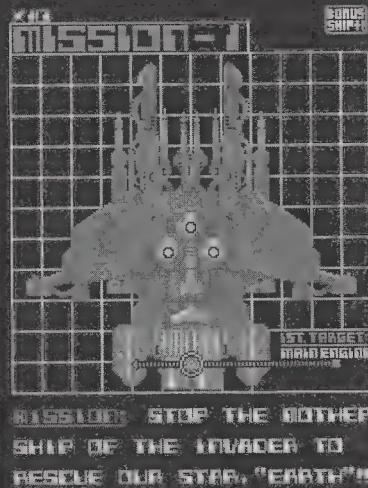
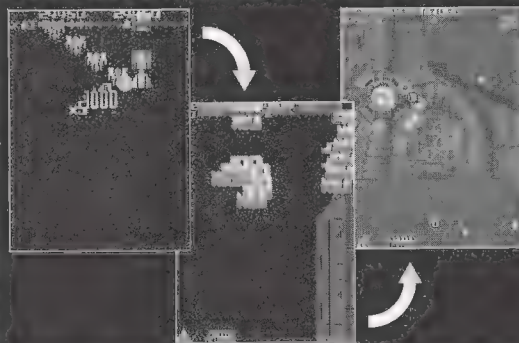
アクロバットミッション作品解説
縦スクロールシューティング。レバー入力と逆方向に発生するロケット噴射に攻撃力があり、これで敵機を破壊すると得点が2倍になる。このロケット噴射だが、攻撃力が低く、射程も短いので、これでボスにトドメを刺すのはけっこう辛かった。ボーナスキャラで同社作品の様々なキャラクターも出現する。メッセージ色の強いエンディングもいい味出してたが、何を伝えたかったのかはイマイチ分からない。

元祖 ×10 or DIE !?

オメガファイター

伝説のパワーアップ アイアン!

ショットはワイドとアイアンの2種が存在する。ワイドはその名の通りだが、アイアンはかなり変わってる！ なんと、アイテムを取ってパワーを上げると、射程が短くなるのだ！

これがアイアンのMAXパワー状態。射程は自機1機分程度しかない！ この状態でも、正面で敵を撃つと10倍にならないのがミソ。

敵を10倍で撃つとゲージがたまっていき、ゲージ全体の50%まで溜めると「オールクラッシュ」というボム的なアイテムがもらえる。そして、オールクラッシュで大型の敵を破壊すると凄まじい得点が入るのだ！ 稼ぎが上手くいくと残機が余るので、自爆してさらに稼ぐ！

1周8面、全2周クリアでゲームオーバー。珍しいのはそのストーリーで、プレイヤー機は1～8面までを通して、一機の巨大戦艦の様々なパーツを破壊していくという設定になっている。上の写真は、ステージ1スタート時のミッション内容表示画面で、ターゲットはメインエンジンとなっている。

スクの味」を覚えていくことになる。多くのプレイヤーが、スコアを稼ぐための手段とは切り離した上でなお「危ないことは面白い」「危ないことはカッコイイ」ということに気付いてしまったのだ。

そして89年。通常のプレイではおよそ考えられないような「危険行為」を評価対象とする、過激な得点システムを備えたシューティングゲームが登場した。

UPLから発売された『オメガファイター』である。破壊した敵機と自機との距離が近ければ近いほど倍率がかかり、最大10倍もの倍率にもなる得点システムは、現在の感覚で見てもかなり過激だと言えよう。

『オメガファイター』以降も、UPLやNMKの作品には、こういった危険行為推奨システムが多く見られるのが興味深い。『アクロバットミッション(91年/UPL)』『はちゃめちゃファイター(91年/NMK)』『ガンネイル(93年/NMK)』『P-47 ACE(95年/NMK)』等々……。初期の危険行為推奨シューティングは、ほとんどこの2社のみによって開発されていったのだ。

しかし、この2社は、その後間もなくアーケードゲーム業界から姿を消す運命にあった。

骨格の魅力

それがUPL、NMKの不振に、どれだけの影響があったのかまでは分からない。しかし、2社の前述した作品群の中には、一般的にヒットした、インカムを稼いだ、といえる作品はなかったと言ってよい。両社の作品はマニア評価の高さと、一般プレイヤーからのインカムが比例しない典型例ばかりなのである。

これは、危険行為推奨型を含め、奇抜な得点システムをウリにしたシューティングゲームには、普通に遊んだ場合の面白さが今ひとつの作品が多いからではなかろうか。撃って、避けて、単純に先のステージへ進むことを楽しむ。そんな、シューティングゲームの「骨格」となる部分の魅力に乏しいため、スコアやゲームシステムなどあまり気にしない、一般のプレイヤーを引きつけることができなかったのだろう。

過去の作品を知る人は、ちょっと振り返ってみてほしい。普通に遊んでも充分楽しめて、凝った得点システムがなくとも、ハイスコアが盛り上がった……そんな作品も決して少なくなかったはずだ。

そして、そういった作品は多くの場合、マニアの評価と一般プレイヤーからのインカムを両立することに成功している。近年の作品では、彩京による一連のシューティングゲーム、特にストライカーズ・シリーズがその代表と言える。ケイブの作品も、「骨格」部分の完成度と、得点システムの面白さを両立させているものが多い。

ゲームを評価する際に「稼げば面白い」というセリフがよく聞かれるようになったのは、いつ頃からだろうか？ 今現在の流れを見ていると、奇抜な得点システムを持つシューティングゲームの流れは、もう少し続くことになるだろう。

これから我々の前に登場するのが「稼ぐと、より面白い」ゲームであることを期待したい。

NMK解説

初期の作品はNMKの名が表に出ておらず、ジャレコ販売となっていたため、意外に知名度が低かったメーカー。しかし、UPLと同じく非常に硬派でマニアックなゲーム作りに徹していたメーカーで、やはり80年代マニアの評価は非常に高い。有名どころは『シティコネクション（85年）』『アーガス（86年）』『超時空要塞マクロス（92年）』あたりだろうか。キャラ回し（特定の敵を素早く撃つと、通常出現しない敵が追加出現する現象）による稼ぎの面白さをとことん追求した『サンダードラゴン2（93年）』『超時空要塞マクロスII（93年）』は特にスコアラーに支持された作品で、ハイスコア争いが非常に盛り上がった。『オペレーション（作戦名）ラグナロク（94年）』は地形を撃っても撃ち込み点が入る変なゲーム。地表ギリギリに張り付くと点効率が上がるため、「着陸」して死ぬマニアが後を絶たなかった。

UPL解説

スタンダードなゲーム作りを良しとせず、常に一風変わった作品を世に送り出し続けたメーカー。メジャーなのはお馴染みのキャラクターを使った忍者君シリーズぐらいのもので、多くの作品はマイナー＆マニアック。しかし、ゲーム性は玄人ウケする硬派なものが多く、80年代を知るゲーマーには高く評価されている。ちなみに、筆者が好きな同社の作品は、『ノバ2001（84年）』『リターンオブザインベーダー（85年）』『ミュータントナイト（87年）』『アークエリア（88年）』『オメガファイター（89年）』といったところ。『ミュータントナイト』は横視点のジャンプアクションゲームだが、奇妙奇天烈なアイディアがこれでもかと詰め込まれており、筆者的には『バックランド（ナムコ／84年）』の100万倍くらいは面白かったと思う。クリアできる人がいるならば、今でもプレイを見たいと思うゲームです。

20世紀アーケード列伝 ゲー奥の細道

Text：C・LAN&稲田[illegible]太郎
撮影・情報協力：K. Ishiguro　（株）[illegible]

なんとなく軌道に乗ってきた感もありますが、まだまだ試行錯誤中。微妙なリニューアルやレイアウト変更もその現れと受け止め、暖かく見守っていただきたい次第です。

ナイスラなお店紹介　ナイスなお店 in 神戸

あともう半年もすれば、大ブレイクしそうな気配を持つイチ押し『ナイトスラッシャーズ』スポット、それがチャレンジャー三宮店（神戸）だ。

この店では、データイーストゲームの導入が頻繁に行なわれている。その中でも『ナイトスラッシャーズ』は独特のムードと難易度が相まって高インカムを誇っているそうだ。

この店独自のサービスとして、『ナイスラ』クリア者（1コイン、連コイン問わず）を讃え、顔写真を掲示してくれるのだ（希望者のみ）。

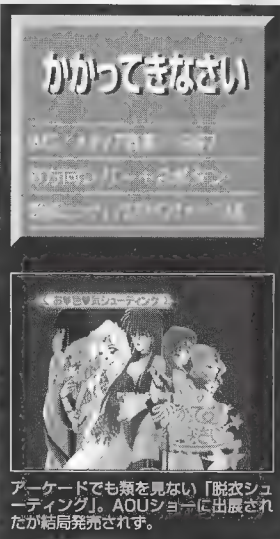
『ナイスラ』腕自慢は、『ココではっちゃけてみない？』

物言わぬ筐体の呪縛に抗い、ナイトスラッシャーズたちは呪われた筐体に集う。「超人気」のステッカーが、毎秒600回転ほどの早さで空回りしている

チャレンジャー三宮店
●神戸市中央区三宮町1-3-21
Kビル1F
電話：078-393-0388
●営業時間：10:00～23:00

発掘！幻ゲーム

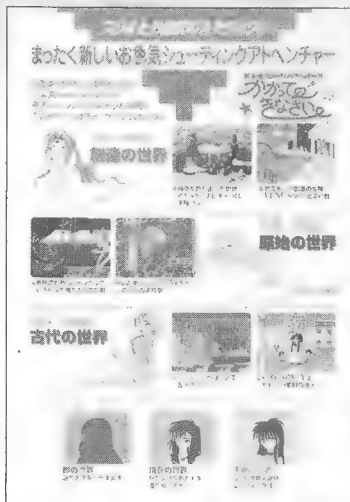
ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

アーケードでも類を見ない「脱衣シューティング」。AOUショーに出展されたが結局発売されず。

ショー限定の没ジャンル 脱衣シューティング……

『かかってきなさい』は、レアゲーや没ゲーに造詣のある方でもあまり聞き覚えのないタイトルだろう。それもそのはず、1997年に開催されたAOUショーにひっそりと3枚だけ参考出展されただけで、人目に触れたのはこの機会以外に存在していないのだ。

制作はIMS。『ザ・大阪電脳シリトリゲーム』などを発売しているが、出荷作品数は極めて少ない。こちらもまた馴染みの薄いメーカーである。

販売（予定）はメディア商事で、90年の『ガルフストーム』に94年の『ラピッドヒーロー』といった縦シューや、脱衣麻雀を販売している。このラインナップを見ると、メディア商事が企画したのでは？ という確信に近いものが沸き上がってくる。というのも本作は「お色気シューティング」。どうやら脱衣画面があったらしいのだ。

"らしい"としたのは作品自体が未完成なので脱衣画面が入っていないのだ。パソコンゲームならいざ知らず業務用での脱衣シューは希少だろう。

シューティングっぽさを微塵も感じさせないチラシ。ゲーム内容はシビア。というか未調整というべきか。

『グラディウス』から12年 横シュー進化の果てに……

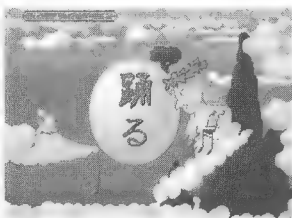
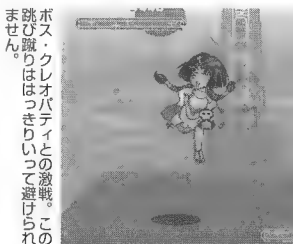
まずは3人の女の子から一人を選ぶのだが、機体選択ではないようだ。気にせず進めると、ホウキに乗った魔女に続き、颯爽と登場するは我らが自機（?）、ピンクのうさぎ状生物。その物憂げな表情に見入っていると、いきなり絶望的な敵の猛攻が開始される。

操作は8方向レバーに2ボタン。ボタンはショット+角度調整。後者はショット角を正面、上下45度の3方向に変更できる。これはちょっと新鮮だ。しかしショットの攻撃力が低い上にパワーアップもないため、敵にもりもり押されまくる。ライフ制だが敵の攻撃も前述のとおり奇烈極まりない、というわけでゲーム自体は難しい。というか無茶。開発中のワイルド調整……ということにしておこう。

世界観はメルヘンな路線を目指したようだが、奇抜なデザインが影響してか、さながら「脱力シューティング」の様相。球体に「踊る」や「強くなる」などと表示され自機がそのとおりになる洗脳攻撃、アヌビス神がテコで持ち上げた台座から滑り落ちるミイラ男から漂う包帯攻撃などは笑うレベルを凌駕、人を黙らせる力を持っている。

ボス戦では武器をグローブに変更、選んだあの子とタイマン勝負！ 見事勝利すると無情にタイトル画面へ逆戻り。ショーバージョンなのはわかる、未完成なのもわかる。しかし、ただひたすらに無念でならない。奇跡を信じて、完成版の登場を待ちたい。

本作品がゲーセンで稼働する日はやはり夢か。メディア商事復活希望！

何の前触れもなく自機が網になり宝石回収ゲーム。しかも覗かれてるし……。

これが噂の洗脳攻撃（?）。中ボスの奏でるハープの音色が元凶のようだ。

ボス・クレオパティとの激戦。この跳び蹴りはっきりいって避けられません。

ゲー事典 ボス戦はボクシンググローブで闘うという設定……デモ画面を凝視していると「時代の先端を生き抜いた私たちと勝負するのはだ・あ・れ？」に続いて「ただし、乙女のやわ肌を狙うのはダ・メ・ヨ！」という、やや唐突な感じのメッセージ。ショットで狙い撃つのはダメだが殴打はOK！　ということか。先にゲームを作ってから後付けした感じも。真相は!?

ゲームセンターよく見る伝

お題　ナイトスラッシャーズ

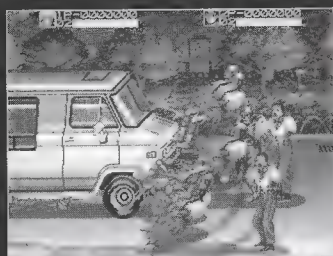
データイーストが1993年に打ち上げたドデカイ花火。それが「ナイトスラッシャーズ」だ。敵はゾンビだからというわけで、やりたい放題し放題の豪快アクションがウリ。

毎回毎回ゾンビゲームの紹介ばかりしてますね、とナイス★ツッコミをされる読者様もいるかも知れませんが、それは錯覚です。今回紹介するゲームは、またもや腐肉系なんだよね、これが。

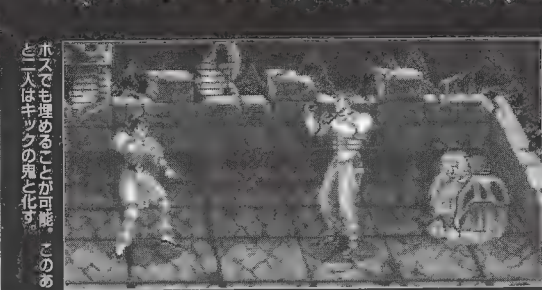
データイーストの「ナイトスラッシャーズ」は横スクロールのマッドアクションゲーム。個性豊かな退魔師たちを操作してゾンビや吸血鬼を鮮やかに倒していく。対死人なのをいいことに、各種攻撃手段が凄まじく情け無用かつ天衣無縫なのが大きな見どころ。

例えば、敵を踏んづけて埋める技（砂浜に首だけ出して埋められた人を想像すればOK）。これは、埋蔵金を埋める、旦那を埋めるなど、埋め衝動から逃れられない人間の性を突いた心憎い技ですね。

次にヘルサーファー。ゾンビをボードに見立て、ガリガリと滑走していきます。普通の人だったらめちゃくちゃ痛がることでしょう。でもゾンビだし。心臓の弱い方はプレイを控えたほうがいいかも。

というわけで、アクションゲームの中でも技のバリエーションが多彩かつ対人ではできない映像が見られるゲーム、それが「ナイトスラッシャーズ」なのでありますよ。

よく見るハートフルギャラリー
ゲームスタート5秒後の光景。ひき逃げかよー！

「闇を切り裂くぜ」
ナイトスラッシャーズ見参!!
左から、趙紅峯、ジェイク＝ホワイト、クリストファー＝スミス。とてつもなくカッコ良いデモ演出にも注目したい。デモスキップ禁止。

ナイスラ名物「人間暴倫感（にんげんぼうりんぐ）」であるっ。死体を投げて、死体を何体倒せるか（ミンチー）を競うッス。

ボスでも埋めることが可能。このあと二人はキックの鬼と化す。

残虐時代1.2.3！
怪技！　人間鞭!!

鞭というとゴムや皮製が主流ですが、この人は死体を愛用しとりますすな。

無差別範疇千秋楽

突発的に始まるは、無差別集計の大家C・LAN師範と新人柵テルが互いに選出した三傑を対決させる、常時千秋楽の崖っぷちコーナーだ。

テーマ「最強プロレスラー決戦」

先鋒戦

レインボー・ミカ（ストリートファイターZERO3）　V.S　**ザンギエフ**（クイズカプコンワールド2）

初戦からドラマティカな対戦が実現。と、思いきやC・LAN師範の用意したザンギエフはなんと「クイズカプコンワールド」のザンギ。試合規定第55条により没収試合となった。あぁ、無念……。

副将戦

ブラックウィドー（スーパーマッスルボマー）　V.S　**ダラン**（ストリートファイターEX）

またしてもカプコン系レスラーのファイト。ガンジスDDTを中心に試合を有利に進めていくダランだったが、終盤ブラックウィドーのスキル「マスクの中は金髪娘」が発動。ダラ轟沈。

大将戦

ダンプ松本（ダンプ松本）　V.S　**ダッシャー猪場**（エアガイツ）

ダンプさんのヒップアタックがモリモリ当たりダッシャー大ピンチ。が、暴発したダッシャーボムがラッキーダッシャー。3カウントが決まり、ダッシャーが全銀河の命運を担う死闘に幕を降ろした。この試合が、アルカディアの誤植「頭文字D（対戦格闘）」の源になったのはあまりにも有名な話。

総評　副将戦まで無難な試合が展開された無差別千秋楽であったが、ダッシャー猪場の登場ですべてがご破産になった感がある。美味しいところ全部持っていったね、あの人。今後も、ダッシャーボムのホーミング性能から目が離せませんな、といったところでまた来週。

二匹目のドジョウを探せ！

格闘アクション

ここで定義している「格闘アクション」とは、奥行きのあるフィールドで肉弾戦をこなすタイプ。プロレスはスポーツに分類、計上していない。

格闘アクションは1989年カプコンの『ファイナルファイト』でメジャー化したが、進化のカタチは大きく3種類に分かれる。

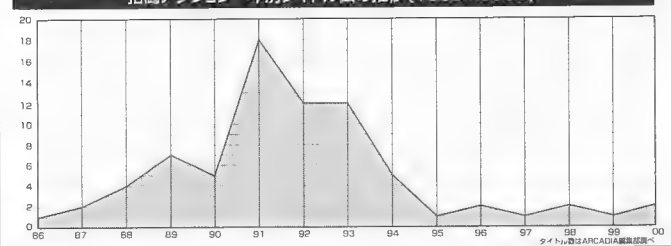
事実上の祖は1986年テクノスジャパンの『熱血硬派くにおくん』。1987年に同社がリリースした『ダブルドラゴン』で認知度は高まる。

そして『ファイナルファイト』。この作品は投げのシステムや必殺技を導入。これらはその後の作品のスタンダードとなっている。91年が一応のピークで、18作登場した。

第三期の中心点は1998年セガの『スパイクアウト』。ポリゴンの自由度と多人数での協力プレイという新たな魅力があり、ロングヒットを記録した。続編の『ファイナルエディション』、『スラッシュアウト』も記憶に新しい。プレイヤー人気の高いジャンルであるだけに、コンスタントに出続けてほしいところだ。

格闘アクション　年別タイトル数の推移（1986〜2000）

縦軸：0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20
横軸：86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 00
タイトル数はARCADIA編集部調べ

ゲー事典　データイーストゲーム（通称デコゲー）を何かしら数タイトルは稼働させているチャレンジャー三宮店。同じくデコゲーの「ウルフファング」なども動いているそうなので、データイースト信奉者は生涯に一度は来店しておきたいところだ。ただ、「ナイトスラッシャーズ」キャンペーンは予告なく終了する可能性も秘めているので、電話で稼働を確認したほうがよいかも。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP☆列伝　第一弾

健太'sバーチャルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ポポしじみ

第四話：二択回避のリーサルウェポン

こんにちは、健太です。ツムジ丸さんたちの対戦を見て、『不利な状況から攻める』ことの重要性を学んだ僕は、次第に避けの使い方がうまくなってきた感じ。でも、結局投げはくらっちゃうから、そこが悩みのタネなんだよな……。

卒業、鼻眼鏡

「おうケンタ、今日も早いな」

いつの日だろうか、ツムジ丸さんが僕を呼び捨てにするようになったのは。これも親密になってきた証かな、むふふ……。

「なにニヤついてんだよ。最近の調子はどうなんだ?」
「そうっすね。だんだん避けも入力できるようになってきて、いい感じです。こないだ、しゃがみパンチをカウンターでくらった後、次の肘を避けてKOしましたよ、えへへ」
「お、やるじゃねえか」
「三回目の鼻眼鏡（※1）も無事外れたことですし、僕もそろそろ赤いバンダナ（※2）を装着する日も近づいてきたかな?」
「ウハハ、オレ的には、その前にバーチャ5が出るとみたが?」
「ちぇ～」

100連勝はムリにしても、最近ずいぶんとスムーズに動かせるようになってきた実感がある。何となく、勝ったときに相手が『やられた』感を出して席を立つことも多いしな。

「じゃあ、そろそろ一歩先に進んでみるとすっか」
「え? 何か新しいワザを伝授してくれるんですか?」
「まあな。ケンタ、お前今のスタイルで苦手なキャラはいねぇか?」
「う～ん。やっぱ重量級がイヤかなあ。こっちの攻めを押しつけているだけで勝てることもあるけど、避けようとしたときに威力の高い投げ技をくらって一気にKO、なんてことがよくあります」
「そう、基本的には、避けは投げに弱い。でも、これから教えるテクニックを使えば、ある程度その弱点を克服できるんだ」

ええっ、そんな便利なテクが!?

秘技・避け投げ抜け!

「いいか、これから教えるのは、一朝一夕で身に付く技じゃない。俺だって、完璧にできてるなんてとても言えたシロモノじゃねえしな」

ゴクリ……

「……てのはちょっといいすぎとして、まあホラ、投げってのは、抜けられるだろ? 避けと同時に投げ抜けを仕込んで、リスクを軽減しようってわけだ」
「そうか! 投げと打撃技の二択を迫られるようなところで、避けと投げ抜けを連続で入力すれば、打撃は避けるし投げは抜けるってわけか!」
「察しがいいな。もちろん、反撃で投げが確定してしまうところも、避け投げ抜けは狙う価値があるぜ」

ん? よくわかんないぞ。

「お、これはちと難しいか? じゃ、ちょっと座ってみな」

幸い、店内は珍しく人が少な日。練習に持ってこいだ。

ぴろりーん

「うし、じゃあまずダッシュハンマーを出してみな。俺はガードした後P+Gで投げるから。それをちゃんと抜けるんだぞ」
「わかりました」

ハッ!

えーと、ここでP+G……と。

バイーン!

「ツ、ツムジ丸さん、なんで打撃なんすか! 約束が違う～!!」
「投げ抜けを普通に入れると、当然こういうことも起こるってことだな」

なんか釈然としないけど、投げ抜けを入れたとき、こういう打撃で大ダメージをくらったことはよくある。

「そこで避け投げ抜けの出番ってわけさ。いくぜ、こんどはダッシュハンマーの後、すぐ避け→投げ抜けと連続で入力しろよ」
「はい」

ハッ!……ハッ!

おっ、肘を避けたぞ

「もう一回、同じことやってみろ」

ハッ!とぅりゃイヤア～!

おおっ!! 投げもちゃんと抜けた!

これって……ワンダホォ～!

「最初は一つの投げ抜けだけでも十分だ。慣れてきたらだんだん二つとか入れられるように練習してみな」
「ハイッ!」
「あと、キャラごとにダメージの高い投げ技を覚えることも忘れずにな」
「? どういうことですか?」
「ジェフリーなら、絶対抜けたい投げ技はスプラッシュマウンテンとフロントバックブリーカーだから、⇦P+Gと⇨P+G。対ジャッキーなら、やっぱ⇦P+Gと⇦P+Gだろうな。避けからだと素早く入力することが必要だから、コマンドを手に馴染ませておく必要があるんだ。じゃあもう一回いくぜ。今度は弧延落を入れるからな。避けから⇦P+Gだぞ」
「はい～」

ハッ!……

え～と、避けて⇦P+G……と。

んぬう～ん!! ポス

「ツ、ツムジ丸さん、またまた約束が違うっす～!!☆」
「ウハハ、これは抜けられまい」

ちょっと熱くなっちゃった僕は、そのままツムジ丸さんとの本気対戦に突入。見事四回目の鼻眼鏡をゲットすることとなりました……（涙）。

ツムジ丸のVF講座

今回ケンタが覚えたのは、避け投げ抜けだけど、もちろん避け攻撃も忘れちゃならないぜ。一部のキャラには避け攻撃自体にも少しだけかわし性能があるから、避けからすぐに出しても潰されにくかったりするんだ。避け攻撃も他の打撃技と同じように、攻撃が出てしまえば投げられることはないから、早めに出せば二択回避に活躍したりするってわけさ。ちょっと各キャラの避け攻撃について説明すると、アキラ、アオイなんかの避け攻撃は特に性能がいい。逆に、ラウやサラの避け攻撃はイマイチと言われているな。避け投げ抜けとの使い分けはそういうところで考えてみるのもいいんじゃねーか?

避け攻撃は、モノによってヒット時の効果も違う。アキラのやつなんかはダウン攻撃も入ってけっこうお得だよな。

3Dミニ講座 ※1：ジャッキーで連敗を重ねると自動的に装着されてしまう恥ずかしアイテム。※2：ジャッキーで100連勝したときにゲットできるレアアイテム。※3．あと1ポイントで初段に昇格。しかし、勝たないと上がることはできない。※4．段位が上がるごとに決められたカラーに変化することは有名。ジャッキーの二段と四段は紫色に設定されている

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。

ヒロくんのキャプチュード

「避けを単体で使うときには、毎回投げ抜けまでワンセットで入れるくらいの覚悟で練習するんだぞ」

帰りにツムジ丸さんにこう教えられた僕は、風呂場でコマンド入力の練習を何度となく繰り返した。

「対ジェフリーは⇨と⇦だから……」

よし、バッチリ。明日が楽しみだ。

そして日曜日。今日の店番はヒロくん。朝早く行くと、よくクレジットをサービスしてくれていい感じなんだよな。ええと、ツムジ丸さんは……まだ来てないみたいだ。

「おうケンタ。早くから気合い入ってんな。俺は昨日の飲み会で頭ガンガンだよ。ちと店番代わってくれ～」

「何言ってんの、またどうせ女の子と遊んでたんでしょ？」

「あ～うるさいうるさい。さっさとバーチャでもやってこいよ」

「ヒロくんはもうやんないの？」

「ああ、俺か？ う～ん、経験値999ポイント(※3)からピクリとも動かねえし、勝率は二割を切るし。まあ、最近ゲットしたツタンカーメンのマスクはカッコイイんだけどな」

「(それって、恥ずかしアイテムだよ) よ、よかったねえ。じ、じゃあ僕はそろそろ対戦してくるから」

「まあまあ、そうつれねえこと言うなよ。もうちっと話してけって」

しまった～、つかまった。余計な話を振っちゃったなあ。

「なあケンタぁ～。恋って何だと思う？」

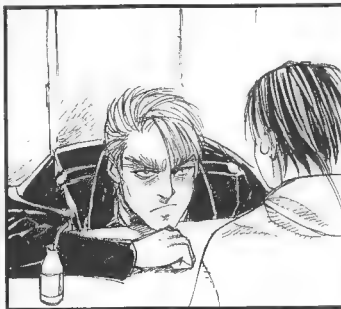
僕がバーチャの対戦をすることができたのは、それから…時間が経った後だった……トホホ。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。最近、いい断末魔を耳にしているかい？ 今回は一般的なヤツを取り上げてみることにしようか。よく聞かれるこの言葉だけど、ちと違った意味を持っていることもあるんだぜ。

抜けたって!!

（ネガティブ指数18.2～35.6%）

ちゃんと投げ抜けを入れたつもりでも、受け付け範囲から微妙にずれてたり、コマンドミスしていたりして抜けられなかった、なんてこともよくある。こんなときは、悔しさのあまり思わず言っちまうもんだよな。でも、ここで問題なのが、たまに投げ抜けも入れてないのに口にするヤツがいるってこと。当たり前の投げで負けたときのテレかくしに使いやがるんだ。この場合、ネガティブ指数はウナギ登りだな。

紫色のユメ

今日の対戦相手は、よく見るサラリーマンのジェフリー使い。おっと、僕もサラリーマンだった、てへ。

チワワ斉藤　二段
450勝508敗　勝率47%

「お、この人、僕と同じ二段だ。よぅし、気合い入ってきたぞ！」

ファイト、ワン、レディ……

ジェフリーは、昨日投げ抜けのシミュレーションをしたキャラだから、ちょっと自信あり。スプラもフロントバックブリーカーも、ポイポイ抜けちゃうもんね。

ハッ！…ウオオオ、イヤア！
ハッ！…ウオオオ、イヤア！

よしよし、しっかり抜けているぞ。

「ん、待てよ。僕ひょっとして、投げ抜けするためにダッシュハンマーを出してる？」

よく見ると、双方とも体力ゲージはMAXのまま。そうか、自然に攻めつつ、要所で避け投げ抜けできなきゃ意味ないじゃん！

そんなとき、ふと思い出したのはツムジ丸さんの言葉だ。

『横転受け身の後に使ってみるといいぜ……』

そうか、横転受け身か。

ガイーン！

「しまった、ヒザをくらっちまった」

でも、いいチャンスだ。コンボの後に横転受け身を取って……

ころり……ハッ！……イヤア！

バシバシ、バキッ！

なんと、ミドルキックをかわしたと思ったら、自動的に僕の横投げが決まったぞ。あ、そういえば……

『避けに成功したときは投げまで出ちまうことも多いけど、得することもあるから最初は気にすんな……』

……とかツムジ丸さんが言ってたな。このことだったのか。

ボス！ バスバス、ボフ！
ケィ、オゥ

「よっしゃあ、これで昇段も近くなってきたはずだな。夢の紫ジャッキー(※4)が僕を待ってるぜ！」

ぴろりーん

「おおッ、きたきたきたあ！」

段位認定戦

連コインしてきたチワワさん。しかも、僕の三段昇格試合と、チワワさんの降格試合が同時に発生したぞ。

ザワザワ……

「おい、あの台アツイぜ！ お前どっちが勝つと思う？」

「ケンタってヤツに昇格してほしいな。俺のアキラ三段だし……むふふ」

なんだか、まわりも盛り上がってる？

ファイト、ワン、レディ……

開幕は、僕のエルボーに対してチワワさんがダッキングロー。よし、すかさずニーストライクだ!!

イヤァ～

波に乗った僕は、1ラウンド目をそのまま先取。しかし、チワワさんもしゃがパンカウンターからの超絶二択を武器に、猛烈な追い上げを見せる。やっぱ、降格がかかった人間の気合って恐ろしい。

そしてついにファイナルラウンド。ここで決めてやる！

ファイト、ファイブ、レディ……

しばらくは、小技の応酬が続いた。そして、ジェフリーの体力は残りわずか、ジャッキーの体力は約半分となったそのとき……

バーンッ！

「しまった、しゃがパンだ！」

瞬間、時が凍りついたようだった。ここまで何度も見てきたあの場面だ。ここは避けで……。

『避けは、毎回投げ抜けまでワンセットで入れるくらいの覚悟を……』

そうだ、投げ抜けも入れなきゃ！

ウオオォ……イヤア！

「よし！」

ビシッビシッ バキ　ケィ、オゥ

もしもここでツムジ丸さんの言葉を思い出していなければ、僕はスプラッシュで轟沈していたことだろう。

「できたぞ！ 避け投げ抜け！」

ザワザワ……

「お、おい見たか、今の投げ抜け」

「たまたま……だろ？」

ちぇ、分かってもらえないか。

「おうケンタ、俺には分かってるぜ。やるじゃねえか、あの局面で」

「ツムジ丸さん！ 見てたんですか」

「それが自由にできるようになれば、また違った世界が見えてくるぜ」

次回予告

着実に力を付けていくケンタの前に、強大な敵が立ちはだかるとかはだからないとか……!!

今月のケンタ
ケンタ　三段
781勝767敗　勝率51%

ゲー事典 このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株) エンターブレイン アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または post@arcadiamagazine.com までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第22回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『バトルガレッガ対応6段変速シンクロ連射装置を作る!!』

今回は、福岡県の読者の方からリクエストのあった、『バトルガレッガ』対応の可変速シンクロ連射装置を紹介していこう。通常のシンクロ連射装置と違って、複数の連射スピードを選択できるのがミソだ。これは、特にバトルガレッガにおいて有用な連射装置なので、スコアラーが集まるゲームセンターなどには設置されていたりする。見たことあるかな?

概略を知る!

通常、シンクロ連射装置は30発/秒と15発/秒の2段変速が一般的で、30発/秒のときに、理論上最高の連射スピードをたたき出せる。

なぜ最高速なのか説明しよう。ゲームの画面は通常1秒間に60回描画され、入力も、これと同タイミングで判定されている。シンクロ連射は、画面描画のタイミングに同期したタイミングで連射できる装置だ。画面描画1回おきに入力をすれば、これが最高速の入力になるという理屈だ。「なぜ描画の度に入力しないんだ?」という疑問が当然生じてこよう。描画の度に入力するとどうなるかといえば、入力されっぱなし、ボタン押しっぱなしの判定になってしまう。

ゲームが付いてこれる最速の連射が30発/秒なのだ。このような理由でシンクロ連射装置は最強の連射装置なのであるが、世の中には15発/秒にすら付いてこれないヘタレな基板や、『バトルガレッガ』のように、ゲームの性質上、いろいろな連射スピードに切り替える必要がある基板もある。こうした基板で使うことを想定して作られたのが、今回紹介する多段変速のシンクロ連射回路だ。

ギア付き連射回路だ

シンクロ連射は名前の通り、ゲーム基板から出力されているモニタ信号の一つである同期信号を基準発振として利用している。

実際に基準発振として使用するのは画面の書き換えを司る垂直同期信号だが、ゲーム基板の同期信号は約60Hzの垂直同期と15.75kHzの水平同期が混ざった複合同期になっている。そのままでは利用できないので、低い周波数のみ通すローパスフィルターによって、垂直同期信号のみを取り出して利用することになる。

ローパスフィルタを通った垂直同期信号を今回の回路が基準発振にして、どう料理するかが今回の回路のミソ。ちょうど、6段変速の自転車についたギアのようなものだね。詳しくは、上のカコミを参照してほしい。

6段変速概念図

パルス波形 (0 1 2 3 4 5 6 7 8)		
(毎パルス)	垂直同期信号(基準発振)	60発/秒
(0,2,4,6,8)	2パルスに1回発射	30発/秒
(0,3,6)	3パルスに1回発射	20発/秒
(0,4,8)	4パルスに1回発射	15発/秒
(0,5)	5パルスに1回発射	12発/秒
(0,6)	6パルスに1回発射	10発/秒
(0,8)	7パルスに1回発射	7.5発/秒

ローパスフィルタより取り出した垂直同期信号(ここでは基準発振だ)をデコードカウンタICの4017に入力する。この4017とは、基準発振から各種「順送りパルス」を作り出すことができる便利なIC。

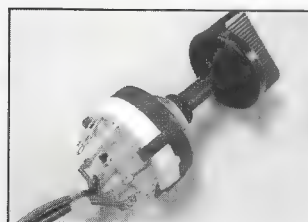
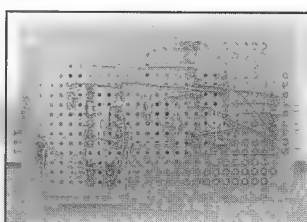
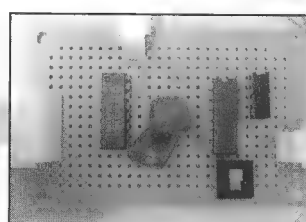
シンクロ連射回路では、垂直同期信号の60発/秒を、2で割り、4で割りと歯っ欠けにして、30発/秒、15発/秒という連射速度を作り出しているが、今回の回路では、そのほか3で割り、5で割り、6で割り、7で割りとそのバリエーションを増やして6種類のスピードを作り出している。なんとなくわかったかな?

部品表

品種	仕様/品名	数量
IC1	4017	1
IC2	74HC14	1
抵抗	2.2kΩ	1
抵抗	150kΩ	1
抵抗	220kΩ	1
マイラーコンデンサ	0.1μF(104)	2
ロータリースイッチ	2回路6接点	1
スイッチ	3Pスライドスイッチ	1
スイッチ	6Pスライドスイッチ	1
その他	ユニバーサル基板、配線材等	適量

究極のシンクロ連を作ろう!

6段変速シンクロ連射回路写真集

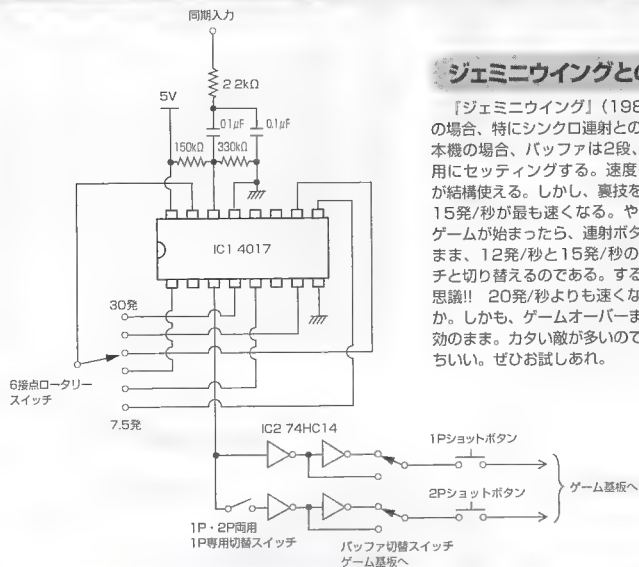
何の変哲も無い連射装置の写真を掲載する全国唯一のコーナーだ。

プレイ中の切り替えを想定し、ロータリースイッチを採用。

一応、お約束の基板裏面も参考までにどうぞ。

シンプルなので、ぜひ全国のゲーセン店員の方も挑戦を。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。担当ライターさんも引き続き探しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

6段変速シンクロ連射装置の製作

6段変速シンクロ連射装置 回路図

ジェミニウイングとの相性

『ジェミニウイング』(1987/テクモ)の場合、特にシンクロ連射との相性が悪い。本機の場合、バッファは2段、かつ1P専用にセッティングする。速度は20発/秒が結構使える。しかし、裏技を使うことで、15発/秒が最も速くなる。やり方は簡単。ゲームが始まったら、連射ボタンを押したまま、12発/秒と15発/秒の間をカチカチと切り替えるのである。すると、アラ不思議!! 20発/秒よりも速くなるではないか。しかも、ゲームオーバーまで連射は有効のまま。カタい敵が多いので、実に気持ちいい。ぜひお試しあれ。

バッファについて①……バッファとは、信号の入出力を行なう部分のことで、普通の連射装置ではトランジスタを使用したものが多いが、本機では74HC14を使用している。本機1台で2プレイが可能なように二つの出力を持っている。ただし、1P、2Pの連射速度を別々に可変することはできない。

6段変速シンクロ連射装置 実体図

バッファについて②……また、ゲームによっては1P専用にした方が動作が安定する場合があるので、スイッチにて切り替えできるようになっている。さらに、バッファ回路を1段と2段に切り替えができるようにして、対応ゲームを増やしている。多くのゲーム基板はバッファが2段の方がうまく連射できるが、『バトルガレッガ』のように、1段の方がいい場合もある。バッファの1段と2段とでは、ON/OFFの時間に違いがある。1段のときはOFF時間が多く、2段のときはON時間が多くなるといった具合だ。『バトルガレッガ』の場合、ONしている間は自動的に連射してしまうので、バッファが2段では変速できないことになる。

バトルガレッガで使う場合

『バトルガレッガ』には、プレイ中の最速の連射を記憶して、その後はショットボタンを押しっぱなしでもその連射速度を再現するフィーチャーが盛り込まれている(俗に仕込み連射という)。つまり、途中で連射速度を落とすことができないのだ。それに加え、シンクロ連射を接続した場合、指定した速度よりも速い速度で連射したものと認識してしまい、その速度を記憶してしまうこともある。

本機の場合、そんな場合はバッファを1段にすると安定した連射性能を発揮することができる。

接続方法① 基本の接続方法

ショットボタン

信号側はそのまま

今までGNDがつながっていた端子に、本機の出力を接続

GNDの配線を外して本機のGNDを接続
※1P・2P両方に接続する場合でもGNDは1本でよい

JAMMAハーネスより 同期入力 5V

本機

ロータリースイッチ

接続方法② 単発ボタンを独立させる

『バトルガレッガ』の場合、単発ボタンを付けると、単発ボタンはゲームに記憶された連射速度、連射ボタンは自由に可変といった具合に使い分けをすることができるぞ。

本機と相性が悪い基板の場合、連射速度を可変してみると、結果がよくなることがある。30発/秒がダメでも20発/秒が使えることがある。その次は、バッファを切り替えてみる。それでもダメなら1P専用にセッティングしてみる。いろいろ試そう。

ゲー事典 さーて、今回のはどうだったかな? 連射回路は密かに需要がありそうな気がするけれども。例によってネタは三重県の山本さん提供だ。次は何やりますかね?

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

タイトー

ザ・運動会

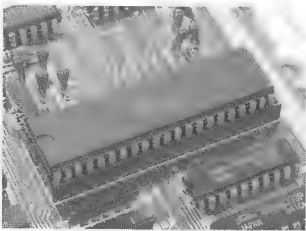
● 開発元　タイトー　● ジャンル　スポーツ
● 発売元　タイトー　● 操作系　3ボタン×4

システムボード	専用基板
CPU	Z80×2
サウンド構成	YM2149＆サンプリング音源
表示色数	カラー
スペック	タイトー規格ハーネス ±5V/+12V電源

ドキッ！
女だらけの……。

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

一番上部に鎮座ましますは、Z80が載っているサウンドボード。

おなじみZ80。サウンド制御用とメインの2つが搭載されているぞ。

OKI製のサンプリング音源。というよりはD/Aコンバータ。婦女子の嬌声合成音源だ。

用語解説

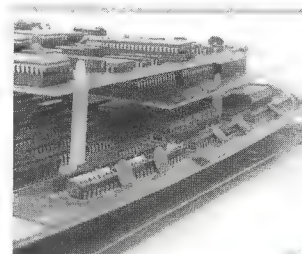
サンプリング音源:サウンド基板上にはOKIのサンプリング音源が載っている。ゲーム中「位置に着いて」「ヨーイ」「オーエスオーエス」といった運動会ならではの音声がノイズてんこもりで流れるのは、この音源のおかげなのだ。他にも「いやん」とか（はい、ここ重要）。

基本的にはタイトー規格:配線はいわゆるタイトー規格なのだが、ボタンオンリー＆4Pゲームなので、少々配列が違う。タイトーハーネスを持っている人はキー変換コネクタを作れば無駄が無いかもしれない。

コイン投入時のテーマ:七面鳥のテーマをピアノで弾いている風に流れるのだが、途中でつっかかって弾き直したり、また間違えて頭に来て鍵盤をたたくようなシーケンスが流れる。私はこれが聞きたくて基板を買ったようなものだ。

Details

HARDWARECHECK

A4を一回り大きくしたぐらいの3枚基板です。上からサウンド基板・CPU＆VIDEO基板・ROM＆RAM基板といった具合です。この時代のタイトー基板は大体こんな構成の3枚基板が多いです。写真の基板は128KBのEP-ROMが間に合わなかったようで、64KBで代用しているため、ROM-BOARDが載っています。カッコワルイですし、時間が経つと不安定動作の要因になったりするのでなるべく避けたいのですが、レアなタイトルではそうもいっていられなかったりします。

多階層基板の迫力。今の基板と比較すると集積度が低いが、それがいい。

君は知っているか？

83年のハイパーオリンピックの爆発的なヒットを受け、2社がボタン連打系のゲームを出しました。一つはサン電子『ザ・ギネス』。もう一つが今回紹介するタイトー『ザ・運動会』です。なぜそっちなのか。それは後ほど明らかにされます……。まずは競技内容から紹介しましょう。

玉入れ……ボタン連打（玉投げ）＆適当な早さ（角度キープ）の連打を要求される種目。

二人三脚……左右同時に押さないとコケてしまいます。

リングベル……トンカチで玉をたたき上げる競技。

障害物競走……ハードルと同じようなルール。途中でパンが出現するので、それを取る。

ソフトボール投げ……槍投げや幅跳びと同じルールの種目。

120mリレー……読んで字のごとく。バトンタッチが鍵。

綱引き……ひたすら連打。高次面は連射の同期が合ってないとミスになるくらいキツい。

さて、このような競技が、おっぱいペッタンコのブルマ娘により繰り広げられる、それが『ザ・運動会』の特徴であり、すべてであります。当時の青年に、甘酸っぱい思い出を残してくれました。

丁度ゼビウスの後ということもあり、隠しフィーチャーブームの洗礼を満身に受けていた。「ちゃっくん」、「風船」などの隠しキャラクターや、「ゾロ目タイムでボーナス」といった隠し要素など、製作者の遊びの要素が大変多いゲームだった。これはコイン投入時のテーマにもよく表れている。（画面写真が用意できませんでした……スンマソン：編集担当）

All CAPCOM Historical-vsgames Olympic！

ストⅡから幕を開けたカプコン対戦格闘。その歴史に新たな1ページを刻まんとするイベントが11月3日に京都で開催される。カプコン格闘ゲーム5タイトルをすべて戦い、獲得ポイントの合計で優勝者を決める長丁場の格闘オリンピックだ。目指せ、カプコンアスリート!!

〔All CAPCOM Historical-vsgames Olympic〕

【開催期間】 11月3日（祝）　12時スタート

【ゲームタイトル】
『CAPCOM VS. SNK2』『ヴァンパイアセイヴァー』『スパⅡX』
『ストⅢ3rd』『ストZERO3』

【大会概要】
各ゲームでシングルトーナメントを行ない勝利数によりポイントを配分。トーナメント1勝ごとに1pt（3位決定戦は除く）、さらに優勝者には2pt、準優勝には1pt加算。獲得ポイント最多者が総合優勝となる。※各タイトルのルールは、HP参照。

【開催地】
大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上る錦宮町126大宮ビル　☎075-801-7755

【大会HP】
http://www.mars.sphere.ne.jp/my fragrance/oomiya/

次は名古屋だ、VFR！ カップ戦第2弾「VF4」5on5

栗田、大須アキラ等、数々の強豪プレイヤーを輩出してきた中部・北陸エリア。BT杯シード権争奪戦となる「カップ戦」第2弾は、同エリアの名古屋AGスクエア栄店で開催だ。10段プレイヤー・養老カゲや"岐阜コンボ"で有名な岐阜チーム復活など強豪には事欠かない。試合形式は5on5、チーム戦の醍醐味を堪能しよう！　また、当日は"VF同窓会"が開かれるかも……？

〔VFRカップ戦AGスクエア杯5on5〕

【開催期間】 11月18日（日）12:00～

【大会概要】 VFRカップ戦（5on5）

【開催地&問い合わせ先】
AGスクエア栄店
愛知県名古屋市中区錦3-17-14　☎052-961-7599

11月23日、それは「富貴杯の日」!!

関西を中心とした西日本にネットワークを持つフウキのゲームセンター。そのスケールメリットを生かし、『CAPCOM VS. SNK2』『VF4』の王座決定戦が開催されているのだ。予選参加店は全部で15店舗、西日本の猛者よ、近くのフウキゲームセンターに集結せよ。10月中に予選大会が終了してしまった店舗もあるのでご注意を。しかし、決勝当日参加枠ももちろん用意されているぞ。

富貴杯・カプエス2/VF4予選店舗

店名	住所	予選日程
大久保プラニー	京都府宇治市広ノ町西浦100	11/3　18.00　CvsS2
枚方ギガ	大阪府枚方市禁野2-1	11/10　20:00『VF4』
スーパーヒーロー山科	京都市山科区御陵鳥ノ向町2	11/2　15:00『CvsS2』
八日市ツイスター	滋賀県八日市東本町6-55	11/3　17.00『CvsS2』
奈良キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	11/3　20:30『VF4』 11/11　18:00『CvsS2』
倉吉スーパーヒーロー	鳥取県倉吉市見日町633	未定
石山ビクトリヤ	滋賀県大津市栄町6-29	11/10　16:00『CvsS2』 11/10　20:00『VF4』
西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12	未定
東大阪シカゴ	大阪府東大阪市長栄寺7-3	未定
天満ベガス	大阪市北区天神橋4-12-24	未定
高槻タウンスポット	大阪府高槻市西冠3-219-1	未定
高槻OKAⅡ	大阪府高槻市北園町14-17	未定
高槻OKAⅢ	大阪府高槻市城北町 2-11-2	未定
茨木エルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3	11/11　15:00『CvsS2』 11/11　19:00『VF4』
下鴨ヒーロータウン	大阪府高槻市北園町14-17	未定

【決勝会場&問い合わせ先】
高槻ゲームプラザOKAⅡ　☎0726-81-3334

GCN NEWS NETWORK

ガンダム全国大会をド派手に成功させ、今後も多彩な大会を仕掛けようとしているGCN（GAME CENTER NETWORK）。今月からその最新情報をお送りする新コーナーがスタートだ。題してGCNニュースネットワーク！

『ガンダム格闘技大会』概要決定！

[illegible]道具禁止！　が謳い文句の「ガンダム格闘技大会」、詳細が決定したぞ。まずはルー[illegible]を確認して参加してみよう！

【ルール】
・DX使用の2on2戦　・飛び道具使用は一切禁止　・デフォルト設定　・マップはランダム
・[illegible]　・タイムアップは両軍失格

【モビルスーツに関するレギュレーション】
★グフのヒートロッド使用可　★ドムの拡散ビーム使用可
★ハンマーガンダムはサーベル使用不可　★ガンタンクとジオングへの搭乗不可

【チーム構成に関するレギュレーション】
「シャア専用機」「RX-78ガンダム」はチームに1機まで
例）シャアザク＋シャアズゴック⇒×　ガンダム＋[illegible]ガンダム⇒○

【[illegible]大会】 [illegible]/23開催　★[illegible]
【会　場】　ゲームセンターB-1　JR常磐線柏駅（上野駅より30分）下車徒歩2分
[illegible]

【予選スケジュール】

日付	時間	店舗	住所	電話
[illegible]/3	15:00	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	☎03-5330-8585
[illegible]	[illegible]	ゲームセンターB-1	[illegible]	☎0471-44-[illegible]
[illegible]	13:00	京都GAME's MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
[illegible]	13:00	ゲームビンゴ	千葉県市川市行徳川4-6-16 YKビル1F	☎047-396-2065
[illegible]	13:00	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	☎03-3675-87[illegible]
1/11	18:00	立川オスローゲーム第2店	東京都立川市錦町1-4-27 オスロービル2F	☎042-528-1771
1/16	20:00	セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字川原縄299-1	☎0596-32-9988

『第2回機動戦士ガンダム全国大会』ルール決定！

70店を集めた第1回大会に続いて、DXでの第2戦が早くも始動する。全国から参加店舗が集まっているようなので、今回も期待大！　まだまだ予選店舗を受付中なので、本誌読者のゲームセンターの皆さん、ご参加[illegible]

【第2回ガンダム全国大会ルール】
・DX使用の2on2戦　・デフォルト設定　[illegible]
・タイムアップは両軍失格

【チーム構成に関するレギュレーション】
シャア専用機（ジオング含む）、RX-78ガンダムはチームに1機まで
例）シャアザク＋ジオング⇒×　[illegible]ガンダム⇒○

GCN加盟店舗募集　全国に続々と増えてます

組織円編に伴い、全国区に成長しようとしているGCN。[illegible]楽しみましょう。しかも、「GCN関西」も発足準備中。西日本のゲームセンターの皆[illegible]ご連絡をお待ちしております！

【申し込み・問い合わせ先】
GCN（ゲームセンターネットワーク）　代表 [illegible]
E-Mail⇒gcn@jcom.home.ne.jp
●店舗名・住所（郵便番号含む）・電話番号[illegible]

※iモードなど携帯電話のメール機能でのお問い合わせはご遠慮ください。PCなど[illegible]

■■■GCNニューステロップ■■■　ガンダム全国大会『V作戦発動』決勝大会結果　優勝：エルラン（ガンダムBR,シャア専用ゲルググ）　2位 フロト・ゼロ　3位 ゴルコ（会場：アミューズメントエース津田沼）

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム（北海道）

◇ギター6th大会 9/1・16名
優勝：KGB
2位 XYZ　3位 FM

◇ガンダム大会 9/2・24名
優勝：吉祥寺総帥&芝村一族
2位 吉祥寺GM&ナノマシン　3位 ジョーカー&ソウリュウ

◇ガンダム大会 9/9・16名
優勝：ゼロシステム
2位 松田亮　3位 吉祥寺総帥

◇CvsS2大会 9/15・21名
優勝：佐藤
2位 カミダテ　3位 ダイスケ

◇ガンダム大会 9/16・29名
優勝：アルゼ&ウラワザ25
2位 ハラ黒いすいせい2&TS99ルフィ
3位 ニセヨッシー&ゼロシステム

◇KOF2000大会 9/22・24名
優勝：G
2位 金盛　3位 吉成

◇ガンダムDX大会 9/23・24名
優勝：ギースアイアン&吉祥寺GM
2位 シロガネ&吉祥寺総帥　3位 007&ウラワザ25

◇VF4大会 9/23
優勝：北川（アキラ）
2位 加藤　3位 おじゃる丸

◇ポップン6大会 9/24・21名
優勝：藤森
2位 山上　3位 田辺

◇GGX大会 9/29・9名
優勝：Ark
2位 巴武士　3位 かすみLOVE

◇ガンダムDX大会 9/30・18名
優勝：SYSTEM.J
2位 ゴッグダンカンプ　3位 SYSTEM.A3

◇鉄拳4大会 9/30・14名
優勝：B.M
2位 Sim　3位 松岡亮

■札幌アミュージアム（北海道）

◇ガンダム大会 9/2・15名
優勝：ウマー&ゴール
2位 グロ夫&KTS　3位 寒い大会チーム

◇CvsS2大会 9/8・32名
優勝：命（イーグル,ザンギエフ,庵）
2位 しゃけあき　3位 農民

◇VF4大会 9/9・24名
優勝：ススキノラウ（ウルフ）
2位 ニイ イ チン スラ！　3位 真珠

◇鉄拳4大会 9/15・8名
優勝：A一号（マードック）
2位 サメジマ　3位 アキラ、ちぶるすきー

◇ガンダムDX大会 9/16・21名
優勝：陸上限定
2位 トゥー・ハーコ　3位 レキ&リザーバー

◇ストⅢrd大会 9/22・8名
優勝：珍・豪鬼（豪鬼）
2位 のんやん

◇ガンダムDX大会 9/23・10名
優勝：ジムーリ
2位 ヤシマ&S　3位 タスケテーゴルァ!

◇ガンダムDXアンチ高コスト 9/30・16名
優勝：キワモノ大好きクラブ弱者救済編
2位 ちいむハね

■プレイランドF1（宮城）

◇VF4大会 10/8・12名
優勝：ゴルゴンゾーラ（ウルフ）
2位 ジャッカル　3位 ＿セトーワ

関東

■プラボ宇都宮店（栃木）

◇鉄拳4乙女座杯争奪戦・12名
優勝：Y
2位 マサオ　3位 サル並みカズヤ

◇鉄拳4キャラ大会「一八」王決定戦・8名
優勝：マサオ
2位 モル　3位 Y

■セガワールド佐野（栃木）

◇VF4GP SANO・32名
優勝：かに～る（ラウ）
2位 アキラくんセカンド　3位 助J、K38定食C

■プラボ前橋店（群馬）

◇前橋王鉄拳決定戦3rd 9/23・12名
優勝：ちゃんべ（一八）

■伊勢崎ナムコランド（群馬）

◇第4回鉄拳4大会・19名
優勝：ぼうぼう（クリスティ,マードック,ロウ）
2位 キック　3位 仙

◇第5回鉄拳4大会・8名
優勝：110（ニーナ,マードック）
2位 竜二

■アイアイ駅南店（茨城）

◇CvsS2 3on3大会 9/9・24名
優勝：D研？（山崎、舞台、るぱん）

◇第6回VFRポイント戦・57名
優勝：ちゅっぱちゃっぷす（ちび太/リオン,アニアキ/アキラ,キャサ夫/カゲ）
2位 豆電球

■大宮ビッグアップル（埼玉）

◇第3回ガンダムDXタッグ戦 9/30・40名
優勝：超援軍!!（連邦軍）
2位 クロス@トットリャア部隊、東関東セクシーボーイズ
3位 プロジェクトB・チョコボール岡田・キド&クランプ大尉

■八千代プレイランドカーニバル（千葉）

◇CAPCOM VS. SNK2大会 9/23
優勝：SAT（テリー,ロック,リュウ）
2位 BAD　3位 石抱C電脳

◇CAPCOM VS. SNK2大会・8名
優勝：逃げ式！（紅丸,響,リュウ）
2位 待ち式！　3位 ハメ式！

■AMクラブ アルティメット（千葉）

◇ガンダム2on2大会 9/15・50名
優勝：三研工業
2位 チームスケデコ　3位 ミラクル

■大久保アルファステーション（東京）

◇CvsS2大会 8/19・41名
優勝：ナカソネ（リュウ,ケン,サガット）
2位 178（イナバ）　3位 ウメハラ

◇第3期KOF2000ランバト 32名
優勝：雷獣（クーラ,キング,K',セス）
2位 教授　3位 極限堂

◇ブラッディロア3大会 9/9・33名
優勝：サーモ（アリス）
2位 eURIKON　3位 ユウタ

◇恒例ストⅢ3rd大会 9/23・12名
優勝：K（いぶき）
2位 ステキ　3位 ムラサキ

◇全国制覇記念KOF'98 9/30・36名
優勝：鉄球マキシマ会（Dune/庵,FJ/ちずる,会長/チャン）
2位 家研娘　3位 M・T・O

■プラネットギオ とかげ（東京）

◇第1回CvsS2大会 9/2・36名
優勝：カライ～カ（アテナ,ダルシム,テリー）
2位 スズキ　3位 緑茶

◇第8回GGX大会 9/2・24名
優勝：ヘッポコ（闇慈）
2位 月野うなぎ（闇）　3位 興之助

◇第4回GGXゲリラ大会 9/2・20名
優勝：PBD（ポチョムキン）
2位 EIN　3位 TK

◇第9回GGX大会・36名
優勝：幻影人（闇慈）
2位 肉Q　3位 舛谷

◇第1回GGX2on2大会・34名
優勝：へっぽこ、K&B（闇慈,ミリア）
2位 NATS&肉Q　3位 舛谷&おみ

◇ソウルキャリバー3オーダー大会・10名
優勝：でかちょう（ランダム,エッジマスター,ミツ）
2位 ちょこぼ～る　3位 おおさか

◇第10回月例GGX大会・20名
優勝：Etrai（ヴェノム）
2位 MCY　3位 ひろし

◇第5回GGXゲリラ大会・18名
優勝：鷹（紗夢）
2位 S.T　3位 店員・綾沼

■立川オスローゲーム第1店（東京）

◇第2回ガンダム2on2大会 9/2
優勝：中佐&ユイ
2位 ゴエモン　3位 アル中&わたなべ

◇ポップン6大会 9/15
優勝：IZM南
2位 ねこ好き

◇ストⅢ3rd大会 9/22
優勝：立川レミー
2位ツボ

■立川オスローゲーム第2店（東京）

◇CvsS2大会 9/2・18名
優勝：紳士（庵,ライデン,バルログ）

◇GGX大会 9/8・30名
優勝：ネルツボ松様（紗夢）

◇ヴァンパイアセイヴァー大会 9/8・8名
優勝：ヒダッチ（レイレイ）

◇第11回ガンダム2on2大会 9/9・28名
優勝：黒彗&ヨム

■立川オスローゲーム5（東京）

◇第5回DDRトーナメント 9/30
優勝：プレ静
2位 コンセント　3位 CAPTAIN

■ゲームプラザGAO新小岩店（東京）

◇ビーマニⅡDX6th大会・9名
優勝：FC'
2位 CAB　3位 KEN

■荻窪GAME-EXC（東京）

◇9月度CvsS2決勝大会 9/24・32名
優勝：ヌキ（N・リュウ,アテナ,サガット）
2位 サカモト　3位 シャオ

■ゲームスポット21（東京）

◇第1回VF4トーナメント 9/22・9名
優勝：エド（ラウ）
2位 コンボ調布K・K　3位 チキンジャッキー

◇第1回ガンダムDX2on2 9/30・46名
優勝：ダメ人間達
2位 ヤキイモ村代表　3位 一回戦敗退

■GAME-NEWTON（東京）

◇CvsS2ランバト 9/22・32名
優勝：ウメハラ（N・リュウ,サガット,ガイル）
2位 ヌキ　3位 シャオ

◇CvsS2ランバト 9/29・32名
優勝：ウメハラ（N・豪鬼,ケン,リュウ）
2位 ヌキ　3位 アライ

■ゲームインみとや三河島店（東京）

◇CvsS29月度ランバト・16名（全5回）
優勝：ヤQ（ロレントなど）
2位 肉まりな　3位 ERO-SHN,エキタイ

■新宿スポーツランド中央口（東京）

◇KNSPシングルバトル2nd 9/2・38名
優勝：ナガト（アキラ）
2位 北京原人、気味!?　3位 PKアキラ

◇VF・GP ROUND1 9/15・28名
優勝：ちび太（リオン）
2位 ナガト　3位 ザ・ゲリラ、エド

◇VF・GP ROUND2 9/30・24名
優勝：ムッキー晶（アキラ）
2位 関西山王会 虎龍　3位 ちび太、セガール

■GAME-FK2武蔵小山（東京）

◇VF4第2回カレー杯 10/7・16名
優勝：真☆本八幡アキラ（アキラ）
2位 先行者　3位 メガネ

■POWER STICK（神奈川）

◇第5回武闘会 CvsS2 9/16・18名
優勝：おの（リュウ,京,庵）
2位 杉ザン　3位 ジャンぱい

中部

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇第2回CvsS2大会 9/2・26名
優勝：CYA（N・ロック,テリー,舞）
2位 Wたる　3位 R・Y

◇ストⅢランバト 9/15・15名
優勝：東京ぴらみっドン（ヤン）
2位 iso　3位 TMO

◇鉄拳4大会 9/16・16名
優勝：TANEX（ポール）
2位 札シャオ　3位 とぼ

◇ZERO3番NIGHT大会 9/28・24名
優勝：443（V・豪鬼）
2位 DDT387　3位 ラーメン屋1号

■O・K CORRAL（新潟）

◇オラタンVer5.66 4th 8/17・12名
優勝：S.K（シュタインボック）
2位 TiK　3位 よわよわ番長

◇ポップン6 BATTLE 8/26・6名
優勝：ねこやま（ニャミ）
2位 北永　3位 Y・T

◇オラタンVer5.66 5th 9/8・11名
優勝：シュタイン小林（シュタインボック）
2位 TOKKUN23　3位 あるふぁ

◇鉄拳4トーナメント大会 9/14・11名
優勝：めがね（シャオユウ）
2位 と　3位 こんにちは丸

◇VF4トーナメント大会 9/29・11名
優勝：ゲルググ内野安打（アキラ）
2位 ゲルググ内野安打（兄）　3位 美遊

■GAME's ZONE（新潟）

◇ガンダム第4話大会 9/2
優勝：サトル（ガンダム、シャアゲルググ）
2位 祝　3位 ゲーマー

◇第32回GGXトーナメント 9/9
優勝：隊長（ファウスト）
2位 VZR　3位 俺がそれの名だ。

◇第33回GGXトーナメント大会 9/23
優勝：RYO（梅喧）
2位 バシ　3位 EVO

■ゲームメイト（新潟）

◇第1回VF4ゲーム大会 9/21・24名
優勝：おジャ魔女（リオン）
2位 L.ロ　3位 つかにゃん

■プラボ新潟店（新潟）

◇ストⅢブロッキング選手権
優勝：CYA（リュウ）
2位 鬼平

◇第2回鉄拳4大会
優勝：FAX（キング）
2位 せき

◇第18回ソウルキャリバー大会
優勝：ムラヤマスピーン（ソフィーティア）

◇第2回CvsS2大会
優勝：CYA（テリー,ロック,舞）

■レィディビートル（長野）

◇VF4大会 10/8・14名
優勝：川アキ（葵）
2位 坂東八十八朗　3位 チョコボール晶

■ゲームプラザトンガ王国（愛知）

◇第1回CvsS2大会 9/21・10名
優勝：あつし
2位 義兄弟　3位 ドドリア

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇第1回CvsS2大会 9/16・32名
優勝：GEN長野の会長BAV（C・ザンギエフ,ダルシム,ブランカ）
2位 MOS　3位 ヤマリン

◇第1回VF4大会 9/23・20名
優勝：臭作〔零式☆汚れ〕（ラウ）
2位 なんとなくウルフ　3位 権堂アキラ

近畿

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇第3回ガンダムDX大会 9/30
優勝：霧ハメジョニー（大サービス中、サクヤ）
2位 凸凹コンビ　3位 サイバーミキハウス

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第1回ガンダムDX大会・18名
優勝：ラーメンだいすき（コジェドゥープ/ジム,ゾック/ジム,リックドム、レイヤー/ガンダム,シャアザク/ガンダム,ギャン）
2位 即席ラーメンズ　3位 関大マゼラトップ隊

◇第2回ガンダムDX大会・28名
優勝：KOF2001（キル/ガンダム,グフ、コウ/ガンダム,シャアゲルググ）
2位 光の末裔　3位 ヒイロは間に合うか??

◇第3回ガンダムDX大会・22名
優勝：闇の末裔（カーマイン/ガンダム,シャアゲルググ、リョースケ/ガンタンク,シャアザク）
2位 一年戦争　3位 コミックス

◇ソウルキャリバー大会 9/30・17名
個人優勝：アルテナナイト（ナイトメア）
2位 自日紅D・G　3位 刑事長

◇ソウルキャリバー大会 9/30・15名
3on3優勝：ピンチョロスポーン（第四香薬師/キリク、チョコボール/シャンファ、でかちょう/御剣）
2位 杉井商店キャリ部

◇第5回VF4大会・9名
優勝：鍵盤アキラ（ラウ）
2位 サラ丸　3位 リョウ

◇第6回VF4大会・7名
優勝：かぢり丸（影丸）
2位 拳脚

◇第7回VF4大会・7名
優勝：養命酒（シュン）
2位 かぢり丸

◇第1回ヘビーメタル大会・8チーム
優勝：即席カップル（よっしー/ランス、しんたろさん/ファントム）
2位 マスター・オブ・アート

◇第2回ヘビーメタル大会・5名
優勝：しんたろさん（ファントム）
2位 修

◇第3回ヘビーメタル大会・12名
優勝：ガムガムエージェンツ（京さんファンのつよし/ファントム、ポンプ/メイフライ）
2位 即席大阪ドーム

◇第4回ヘビーメタル大会・10名
優勝：ガムガムエージェンツ（京さんファンのつよし/ファントム、ポンプ/メイフライ）
2位 即席チャーハン

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇第2回CvsS2大会 9/1・24名
優勝：ざくす（C・ダルシム,本田,ブランカ）
2位 ミラコナ　3位 イナバ

◇VF4大会 9/8・8名
優勝：COOL MIND（カゲ）

◇第1回ガンダムDX大会 9/16・16名
優勝：関大前マゼラトップ隊
2位 チームマチルダ・A　3位 タイカイデナイ

◇CvsS2サイコログルーヴ大会 9/22・9名
優勝：ヒマジン（ロレント,本田,ベガ）
2位 右7　3位 ナオキ

◇第3回VF4大会 9/29・18名
優勝：温泉卵（アキラ）
2位 COOL　3位 黒

■チャレンジャー追手門店（大阪）

◇第4回追手門杯ガンダムDX・20名
優勝：エセチロナー（ガンダム/ガンダム、ズゴック/シャアゲルググ）
2位 格闘王チーム

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇鉄拳4大会 9/9・8名
優勝：新家泰生（一八）
2位 和田せいじ

■アババ天神橋店（大阪）

◇第2回CvsS2大会 9/16・22名
優勝：藤原（京,ケン,サガット）
2位 ヌー　3位 初参加

◇第2回KOF2000大会 9/23・31名
優勝：徳川家康（キング,セス,マリー,タクマ）
2位 C前B　3位 リュウ

◇第1回ストⅢ3rd大会 9/24・8名
優勝：ORO（ヤン）
2位 JUN　3位 ミッキー

◇第3回GGX大会 9/29・8名
優勝：りょう@ナサ軍（ソル）
2位 Nao　3位 ブッチンプリン

■ナムコ プラボAV'S店（大阪）

◇ソウルキャリバー大会　10/6・19名
優勝：D.G～水原暦萌え～（タキ）
2位 腹ユダ

■コスミックプラザABC（大阪）

◇ストⅢ3rd関西ランバト 9/2
優勝：鷲見（ケン）
2位 FAQ　3位 彦根ケン

◇鉄拳4大会 9/9・15名
優勝：スライダー波平（ロウ）
2位 やの　3位 ゴン

◇侍魂Wトーナメント 9/15・13名
優勝：Faz（幻庵）
2位 Nすけ　3位 村正

◇ストⅢ3rd関西ランバト 9/16・20名
優勝：でく（ユン）
2位 はやお　3位 アゴ神

■ゲームポイント シャトーEX（大阪）

◇餓狼伝説SPトーナメント 10/7・18名
優勝：進木（舞）
2位 Kato　3位 MAX・朝吹

■ワンダータワー京都（京都）

◇第5回ガンダム勝ち抜き戦 9/10
優勝：ゲームマスター&まんぷく仮面斎藤（シャアゲルググ、シャアズゴック）

■大宮ゲームプラザ（京都）

◇ZERO3 2on2大会 8/26・28名
優勝：ゴウキでヤキナス回るなお肉屋さん（鬼スラ/豪鬼,待ちナッシュ/ナッシュ）

◇CvsS2大会 9/1・44名
優勝：ティーチャー（モリガン,サガット,ブランカ）
2位 木下

■京都a-cho（京都）

◇第11回ZERO3ランバト 9/9・40名
優勝：KNM（豪鬼）
2位 ティーチャー　3位 アサバQ

◇CvsS2大会 9/23・47名
優勝：ティーチャー（ロレット,ブランカ,サガット）
2位 てるちか　3位 谷口

◇鉄拳4大会 9/23・40名
優勝：良（ポール）
2位 もちょ　3位 シンヤ

◇VF4関西エリア交流戦 9/24・114名
優勝：チーム神様（エド/ラウ,ハクション/ラウ,ザ・ゲリラ/葵）
2位 チュッパチャップス

■ワンダータワー京都南（京都）

◇第1回ガンダムDX大会・43名
優勝：古田剛&浅井勇人（ガンダムH、ガンタンク）

■キャノンショット西大寺店（奈良）

◇バーチャロンランバト 9/15・14名
優勝：ヘッポコピンピン（グリスボッグ）
2位 はや　3位 ホーク

◇GGXランバト 9/29・13名
優勝：チャン（ポチョムキン）
2位 xaqua　3位 シーマ！

◇第1回CvsS2 9/30・16名
優勝：富田隆夫（N・キング,サガット）
2位 前川智哉　3位 RK

中国・四国

■プレイシティキャロット島大前店（島根）

◇第14回GGX大会 9/8・14名
優勝：マーラー（ディズィー）

◇オラタン5.4大会 9/30・6名
優勝：なにがヒロ○（フェイ・イェン）
2位 な、な、謎のなかうみ

■スペースV1 廿日市店（広島）

◇CvsS2大会 9/2・9名
優勝：にせうす（ルガール,モリガン,庵）
2位 ススコム　3位 KAITO

◇ガンダム大会 9/9・14名
優勝：イノキ（ガンダム,シャアザク,ザク）
2位 カリウス曹長　3位 サコダ

◇鉄拳4大会 9/16・10名
優勝：DOS（吉光）
2位 AKIRA　3位 へなちょこ3号

◇VF4大会 9/23・8名
優勝：DOS（ジェフリー）
2位 へっぽこアキラ　3位 闘神ラウ

■スペースV1 可部店（広島）

◇CvsS2大会 9/8・8名
優勝：Y.O（リュウ,ザンギエフ,ブランカ）
2位 美しき狼　3位 るーしぇる

◇ガンダムDX大会 9/22・8名
優勝：タイ長
2位 コウ　3位 連邦の赤い彗星

◇鉄拳4大会 9/28・7名
優勝：とび
2位 とび2　3位 H

■ブリッズ広島店（広島）

◇第1回鉄拳4オープントーナメント 9/8
優勝：武藤（キング）

■ゲームステージビート（香川）

◇鉄拳4大会 9/9・17名
優勝：よこちん（一八）
2位 帰ってきたLOVEロバ　3位 高松ベネッサ三段

九州・沖縄

■プラボ浦上店（長崎）

◇鉄拳4大会 9/16・23名
優勝：ンニックソー（ヴァイオレット）
2位 赤キャップ　3位 コロすけ

◇ガンダムDX1on1大会 9/24・23名
優勝：ミチケン
2位 カミーユ　3位 ナナシ

◇CvsS2全国大会予選 10/7・29名
優勝：山口浩一（C・山崎,キャミー,サガット）
2位 坪田学　3位 菅空也

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇CvsS2第1回大会 9/16・42名
優勝：トン（サガット,ケン,ブランカ）

◇鉄拳4バトルVol.2 9/7・28名
優勝：赤キャップ（シャオユウ）

◇スト3rd大会・23名
優勝：マリポーサ（ユリアン）

◇第1鉄拳4 3on3大会・33名
優勝：俺が！ MAX（フィーリングMAX/ファラン、2拓MAXポール）

◇鉄拳4バトルVol.3 9/22・27名
優勝：アリヤニーヤ（ヴァイオレット）

◇第3回スパⅡX大会・21名
優勝：とぅる～（ケン）

◇第1回スパⅡX3on3大会・21名
優勝：負け組（POO,しんちゃん,谷口/全員リュウ）

■鹿児島縦断VF4バトルトーナメント9月

◆クラブセガ天文館大会・23名
優勝：錦江湾 水銀（ラウ）

◆セガワールドベイサイドプラザ大会・12名
優勝：村山 洋平（ウルフ）

◆セガワールド出水大会・13名
優勝：ピカ肘（アキラ）

◆セガワールド鹿屋大会・4名
優勝：WAT（カゲ）

◆セガワールド与次郎ヶ浜大会・16名
優勝：快楽亭☆萬國驚天掌（リオン）

◆ハイテクセガ加治木大会・11名
優勝：ホワイトウルフ（ウルフ）

◆セガワールド鹿児島大会・23名
優勝：スーパーJ（ジェフリー）

センターリスト

★O・K CORRAL
燕市大字佐渡2853 ☎0256-66-3898
11/9 21:00 オラタンVer.5.66 2001.7th BATTLE
◆参加費無料。大会後フリープレイあり
11/17 21:00 ポップン6 フリープレイやっちゃうよ!
◆ハイスコアランキング、ポスタープレゼントあり
11/24 21:00 ガンダムDXトーナメントBATTLE2 ◆シングル戦
★セガワールドマリンフェスタ
新潟市万代3-1-1 ☎025-241-2249
11/10 18:00 ガンダムDX大会『君こそ真のガンダムLOVE』作戦
◆2on2タッグマッチ、反則カウント5秒。詳細は店内告知
★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/
11/3 14:00 第6回GGX大会 ◆先着24名
11/4 14:00 第4回鉄拳4大会 ◆先着24名
11/11 14:00 CAPCOM VS.SNK2全国大会予選 ◆先着24名
11/23 21:00 ZERO3ばんnight大会

長野県

★レイディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle/
11/10 18:30 VF4大会
11/17 18:30 CAPCOM VS. SNK2 2on2大会
11/25 18:30 第2回ガンダムDX大会
★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
11/11 13:00 第2回VF4大会 ◆3本先取5本勝負。参加費無料
11/25 13:00 第1回ガンダムDX2on2大会 ◆3本先取5本勝負。無料

今月のピックアップ!(長野)

DDR謎の大会 長野の陣……???

長野県松本市近隣のDDRプレイヤー諸君、注目! 大会当日まで一切「謎」というDDR大会が行なわれるらしいぞ。何にも書けないから、主催者のコメントをどうぞ。「DDRがうまいやつが優勝するとは限らない。初心者でも優勝する可能性は高い。当日まですべて謎、というよりもスタッフも知らなかったり……」。みんな、ゆけ!

〔DDR謎の大会 Ver3.0 長野の陣〕
【開催日】11月24日(土) 【大会概要】謎!(参加費300円)
【開催地】レイディビートル 長野県松本市中央2-1-10
TEL⇒0263-39-4010 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle/
【問い合わせ先】主催者:「謎の大会」企画委員会
Mail⇒reiji@mx11.freecom.ne.jp

北海道・東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎011-736-6166
11/3 16:00 マヴカプ2大会
18:00 VF4大会 ◆どちらも参加費100円。ルールは当日発表
11/4 15:00 ギターフリークス6th大会
◆参加費100円。バトルモードトーナメント戦。
16:00 ガンダムDX大会 ◆参加費100円。ルールは当日発表
11/10 16:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
18:00 VF4大会
11/11 16:00 ガンダムDX大会
11/17 16:00 KOF2000大会
18:00 VF4大会
11/18 15:00 ポップンミュージック6大会
16:00 ガンダムDX大会
11/23 随時 「ゲームの日」イベント
◆ビシバシチャンプ、スリルドライブ2大会。参加費無料
11/24 16:00 GGX大会
18:00 VF4大会
11/25 16:00 ガンダムDX大会
18:00 鉄拳4大会 ◆参加費100円。ルールは当日発表

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下 ☎011-281-3606
毎土曜 19:00 バーチャロンフォース大会 ◆店頭発表。受付18時
11/4,18 ------ 鉄拳4大会 ◆トーナメント制、3本先取
11/10,25------ VF4大会 ◆トーナメント制、3本勝負
11/11 ------ CAPCOM VS. SNK2大会 ◆トーナメント、レシオマッチ
11/11,25------ ガンダムDX大会 ◆店頭発表
11/23 ------ GameJAM ◆鉄拳4、VF4ほか各種ゲーム大会開催
★クラブセガススキノ
札幌市中央区南5条西5丁目13-1 ☎011-532-9055
11/11,18 21:00 VF4ランキングバトル
◆45秒3本・トーナメント戦・VFカード必須

秋田県

★ハイテクセカ秋田
秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041
11/23 20:00 VF4交流会
◆参加費300円、戦力を均等にした団体戦交流試合です

宮城県

★プレイランドF1
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビル1階 ☎022-261-5782
11/4 14:00 鉄拳4対戦大会
11/11 14:00 マヴカプ2対戦大会
11/18 15:00 CAPCOM VS. SNK2対戦大会
11/25 15:00 VF4対戦大会

関東

栃木県

★プラボ宇都宮店
宇都宮市薬瀬町1590-6 ☎028-638-5011
11/10 17:00 鉄拳4キャラ大会第2弾「リン・シャオユウ」王決定戦
◆3本先取トーナメント制。シャオユウのみ使用可
11/17 17:00 鉄拳4魔座杯争奪戦 ◆3本先取制。全キャラ使用可
11/24 17:00 パカパカ第1回ダブルス大会 ◆トーナメント制
★セガワールド佐野
佐野市田島町38-19 ☎0283-24-7180
毎土曜 20:00 Virtua Fighter 4 Grand Plix in SANO
◆トーナメント戦。順位毎の点数によって月間チャンピオン決定!

群馬県

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6 ☎027-223-7773
11/4 17:00 鉄拳4チャンピオンシップ5th Stage
◆タイムリリースキャラ使用可。16時受付開始
11/11 ------ VF4群馬一武道会 ◆当日参加枠無し。ご了承ください
11/18 17:00 パカ2王決定戦・11月 ◆ランダム曲&パートで実力勝負
11/25 17:00 スパⅡX ザ・リベンジマッチ
◆使用キャラ固定(2キャラ持ち)トーナメント
★伊勢崎ナムコランド
伊勢崎市宮子町122-2 ☎0270-26-6750
11/4,18 18:00 第1第3日曜は伊勢崎ナムで鉄拳4大会
◆参加無料、キャラ固定、3本先取勝ち抜き戦

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
未定 13:00 VFR第7回VFRポイント戦 ◆3on3大会
11/24 15:00 オラタンVer5.66ランキングバトル

埼玉県

★大宮ビッグアップル
さいたま市宮町1-9 湯沢ビル ☎048-642-3053
11/28 14:00 第4回ガンダムDX大会
◆タッグ戦。今回から特別ルールあり。シングル参加可
随時 ------ カップルチャンスDX
◆お互いについてのクイズ。当たった数だけメダル獲得
★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
11/4 10:00 格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、CAPCOM VS. SNK2、鉄拳4など

11/25 12:00 音ゲーフリープレイ
◆DDRMAX、ポップン6、パラパラパラダイス2ndなど

千葉県

★ゲームチャリオット 海士有木店
市原市海士有木1753 0436-36-5566 ☎http://home03.isao.net/higuhigu/
11/4 14:00 VF4祭〜第1回CHARIOT杯〜
◆3on3トーナメント。参加費200円。ちび太百人組み手も開催
★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎0471-44-5597
11/4 14:00 ガンダムDX格闘戦技会予選大会
11/11 14:00 鉄拳4第1回大会
11/18 14:00 KOF2001大会
11/25 14:00 ガンダムDX2on2大会
毎土曜 14:00 ガンダムランキングバトル
11/13,27 20:00 STGフリープレイ
★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コバボウル1F ☎047-485-2235
11/4 16:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会1
11/11 16:00 GGX大会
11/18 16:00 KOF2000大会
11/25 16:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会2
◆いずれも参加費無料
★セガワールド成田
成田市東町157-5 ☎0476-23-2597
11/4 14:00 VF4道場成田大会 ◆二人一組参加
11/11 14:00 CAPCOM VS. SNK2予選大会 ◆一人参加可

神奈川県

★ハイテクランドセガ ブリーズ
横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎045-313-6435
11/11,25未定 VF4ハイテクランドセガブリーズ杯
◆トーナメント制。参加人数32名
★POWER STICK
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1F ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
11/4 14:00 GGXランキングバトル 8R
11/18 14:00 GGXランキングバトル 9R

11/11 16:00 第3回ブラッディロア3トーナメント大会
◆参加費無料。豪華記念品あり
11/18 15:00 第4期4節KOF2000ランキングバトル
◆参加費無料。ランバトは当日エントリー
11/25 15:00 第2回CAPCOMvsSNK2トーナメント大会
◆参加費無料。豪華記念品あり。2週間前からエントリー可
★プラネットギオ(とかげ)
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎03-3220-3402
11/4 11:00 そろそろ全一店舗を名乗っても良いスか? 大会
◆第11回月例GGX大会。参加費無料、指名料1000円(笑)
11/11 12:00 ソウルキャリバー前原セクハラみさきち「な〜!」大会
◆第12回月例大会。いっちゃんさんも来るかも?
11/18 11:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
◆参加費無料。限定48名。理由基板が1枚しかないから(笑)
★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp/
11/4 15:00 第4期3節KOF2000ランキングバトル
◆参加費無料。5週のトータルポイントでチャンピオンを決定。
11/11 15:00 第3回ブラッディロア3女性プレーヤー最高位戦
◆参加費無料。女性のみの大会です。豪華記念品あり。
11/11 16:00 第3回ブラッディロア3トーナメント大会
◆参加費無料。豪華記念品あり。
11/18 15:00 第4期4節KOF2000ランキングバトル
◆参加費無料。ランバトは当日エントリーです。
11/25 15:00 第2回CAPCOMvsSNK2トーナメント大会
◆参加費無料。豪華記念品あり。2週間前からエントリー可。
★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎03-5397-9551 http://www.game-exc.com
11/9 21:00 「ガンダムDX」第1回夜大会

◆夜9時スタート。参加費500円。当日受付あり。終電に注意
11/23 11:00 11月度CAPCOM VS. SNK2決勝大会
◆参加無料。受付当日AM10:30まで。優勝者は全国大会出場権
★立川オスローゲーム第1店
立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F ☎042-527-9399
11/10 17:00 第4回ガンダムDX2on2トーナメント ◆参加費50円
11/18 16:00 鉄拳4トーナメント+フリープレイイベント ◆参加費50円
11/23 13:00 ポップンミュージック大会
◆参加費100円。17時までフリープレイあり
11/25 17:00 CAPCOM VS. SNK2トーナメント大会
※シューティング台すべて1時間200円で貸し切りできます
★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2F ☎042-528-1771
11/3 18:00 スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
11/4 18:00 VF4大会 ◆18日も開催
11/10 18:00 GGX大会
11/11 18:00 ガンダムDX2on2大会 ◆25日も開催
11/17 18:00 侍スピリッツ天草降臨大会
11/24 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
11/3 17:00 VF4フリー対戦会
◆300円で21時まで対戦し放題。毎土曜(10,17,24日)開催!
11/9 16:30 CAPCOM VS. SNK2フリー対戦会
◆参加費300円で21時半まで対戦し放題
11/16 16:30 ストⅢ3rd フリー対戦会
◆参加費100円で21時まで対戦し放題
11/23 16:30 鉄拳4フリー対戦会
◆参加費300円で21時半まで対戦し放題

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4 ☎03-3343-0010 http://www.spot21.com
11/3 17:00 第2回VF4トーナメント
◆参加無料、3本先取制。リーグ戦に変更の可能性あり
11/17 15:00 第2回ガンダムDX2on2トーナメント大会
◆ジャンケンで勝てば軍を決定。ステージはランダム
★GAME-NEWTON
板橋区志村3-24-3 1F ☎03-3558-9766
11/11 15:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選
11/25 15:00 ストⅢ3rd 3on3大会
★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-6520 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
毎日曜 15:00 マヴカプ2無制限ランバト
19:00 CAPCOM VS. SNK2ランバト
◆ノールール、リセット技・フリーズ技のみ使用不可
★新宿スポーツランド中央口
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1637 http://www.spolan.com/ssl-1
11/11 13:00 VFグランプリ ROUND3
◆VF4シングル戦ランキングバトル
15:00 VF4バリアフリー3on3
11月中 13:00 GGXランキングバトル第4節
★GAME-FK2武蔵小山
品川区荏原3-8-7 ☎03-3220-3402 http://www.fk2net.com
11/25 18:00 VF4第3回カレー杯
◆シングル戦、要アクセスカード。参加費200円。
★新宿PLAYMAX
新宿区西新宿1-4-1 ☎03-3342-3071 http://shumai-kari.hoops.ne.jp/mvc2/index.html
11/3 17:00 マヴカプ2第3期ランキングバトル(10/20スタート)
◆強キャラハンディキャップ制など各種ルールあり

近畿

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www.challenger-am.com/
毎日曜 9:00 BMⅡDX6th&ポップン6フリーイベント
◆参加費片方600円両方1000円。定員20名
11/3,18 9:00 VF4フリーイベント ◆参加費500円。定員30名
11/10 18:00 ソウルキャリバーフリーイベント ◆参加費300円
11/4 15:00 CAPCOM VS SNK2全国予選大会 ◆トーナメント
11/11,23 20:00 ヘビーメタルでワール♪大会 ◆二人一組トーナメント戦
11/11,23 17:00 ガンダムDX Let's KANA大会 ◆二人一組トーナメント
11/18 17:00 鉄拳4地球人KANA大会 ◆トーナメント戦
11/25 15:00 第18回ソウルキャリバー教えてKANA大会
◆関西強者勢揃いです！ 遠征求む！
毎土曜 18:00 VF4カナ・ビゲーション大会
◆トーナメント戦（上位はリーグ戦の場合あり）

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com/
11/4 17:00 第5回ガンダムDX大会～サイド7王決定戦～
11/18 17:00 ビーマニⅡDX6th大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/
11/9 13:00 追手門杯KOF2000大会 ◆参加人数24名
11/16 13:00 第6回追手門杯ガンダムDX大会
◆参加人数16組（32名）。トーナメント制
11/22 13:00 追手門杯GGX大会 ◆参加人数24組。トーナメント制

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
11/3 18:00 鉄拳4大会
11/10 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/17 18:00 VF4大会
11/24 18:00 KOF2001大会
毎日曜 15:00 ガンダムDX大会 ◆いずれの大会も参加費無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/
11/11 17:00 第2回鉄拳4大会 ◆トーナメント戦
11/25 17:00 ガンダムDX大会 ◆二人一組のトーナメント戦
※両大会とも参加費無料。締切当日16時まで。

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
11/3 ------ 第4回CAPCOM VS. SNK2大会
11/4 ------ 第2回ストⅢ3rd大会
11/10 ------ 第1回デッドオアアライブ2 タッグモード大会
11/11 ------ 第2回ぷよぷよ通大会
11/17 ------ 第4回鉄拳4大会
11/18 ------ 第4回GGX大会
11/23 ------ 第3回ガンダムDX大会 ◆2人1組
11/24 ------ 第4回KOF2000大会 ◆KOF2001に変更の可能性あり
11/25 ------ ポップンミュージック7大会

★ナムコ プラボAV'S店
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2階 ☎06-6644-2810
11/3 19:00 ソウルキャリバー大会月間スーパートーナメント
◆シングルのトーナメント、参加費無料。受付18時から
11/17 19:00 ソウルキャリバー大会月間タッグトーナメント
◆2対2のトーナメント、参加費無料。受付18時から

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 ☎072-823-1160
11/4 14:00 ストⅢ3rd関西ランバト ◆最終回です。来てね
11/17 20:00 第23回侍魂ダブルトーナメント
◆侍魂がライフワークな人達の大会です
11/23 14:00 ストⅢ3rd大会 ◆ランバト参加者の方々に感謝の意を込め

★アミューズGiGi
大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎06-6775-6051 http://web11.freecom.ne.jp/~rutti
毎土曜 10:00 ヴァンパイアセイヴァーフリープレイサービス
◆300円でできる1日セイヴァーを楽しめます。クーポンだと200円！
未定 ------ メダルコーナー炎のチャレンジ
◆企画内容は貴方自身の目で確認してくれ！
毎金曜 ------ ビデオゲームコーナーサービス設定
◆人気ゲームがサービス設定になって登場!!

奈良県

★ネオステーション
大和高田市高砂町6-3 ☎0745-25-1610
11/4 14:00 CAPCOM VS. SNK2トーナメント
◆参加費無料。ダメージ低
11/9 14:00 ストⅢ3rdランキングバトル
◆事前エントリー制 32名まで。参加費100円。第2,4土曜開催
11/24 12:00 CAPCOM VS. SNK2フリープレイ
◆参加費300円。ダメージ低。15時まで。翌日全国大会予選

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
11/3 20:30 フウキ杯VF4大会奈良予選
◆11/23決勝のフウキ杯奈良予選大会
11/11 18:00 CAPCOM VS. SNK2全国大会予選 ◆参加費無料
11/23 16:30 DDRMAX大会 ◆課題曲は店内に掲示

京都府

★ニューマンモス
八幡市八幡水珀18-10 ☎075-982-1973
11/10 18:00 VFRポイントランキング戦ニューマンモス杯
◆個人戦。体力・タイムはデフォルト。カード必須

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302 303 ☎075-251-2520
11/4 13:00 ガンダムDX「星になれなかった魂の行方」
◆2on2。軍選択はジャンケンにて決定
11/10 17:00 VF4第2回昇格ランキングバトル
◆個人戦、アクセスカードが必要。同段・同級位の対戦中心
11/11 15:00 第13回ストZERO3定例ランキングバトル
11/23 ------ セガ公式 VF4全国大会予選 ◆公式ルール準拠

★ワンダーシティ京都南
向日市森本町佃15-7 ☎075-924-6262
11/10 ------ 第2回ガンダムDX大会
11/17 ------ VF4大会
11/10 ------ 鉄拳4大会 ◆ルールは店内にて告知

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388 http://www.challenger-am.com/
11/10 14:00 第4回ぷよぷよ通AJAPA公認大会
11/17 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/24 14:00 鉄拳4大会 ◆いずれも参加費無料

中国・四国

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
11/10 18:30 第16回GGX大会 ◆3本先取トーナメント
11/17 19:00 第2回CAPCOM VS. SNK2大会
◆レシオマッチトーナメント
11/23・24 18:30 ザ・キング・オブ・ファイターズ大会
11/25 15:00 オラタン5.4大会 ◆3本先取リーグ戦

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1
11/4 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会
11/11 17:00 ガンダムDX2on2大会
11/18 17:00 鉄拳4大会
11/25 17:00 VF4大会 ◆詳細はHPにて

★スペースV1可部店
広島市安佐北区可部南3-1-5 ☎082-814-6116
11/23 19:00 鉄拳4 組み手大会
◆何人勝ち抜きできるかチャレンジ！ 詳細は店頭にて

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
11/4 19:00 ビーマニⅡDX6th Style大会
◆参加無料。規定曲全てがランダム選曲のトーナメント
11/11 19:00 第5回鉄拳4トーナメントバトル
◆参加無料。トーナメント方式（予定）

九州・沖縄

福岡県

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル3F 092-724-5971 http://www.gameevent-ya.com
11/3 15:00 激突CAPCOM VS. SNK2 2nd TOURNAMENT
◆フリーレシオ制完全トーナメント。2週間前よりエントリー
11/24 18:00 VF4 FIGHTING GROOVE #02
◆20時まで開催 参加費500円。当日エントリーのみ。

★ハイテクランドセガ中洲
福岡市博多区中洲2-3-3 090-7924-1271 http://www.gameevent-ya.com
11/11 15:00 ガンダムDX対戦会 中洲実戦演習 ◆500円

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 095-848-2223
11/3 19:00 ガンダムDX 2on2大会 夜の部
◆参加費100円。ジャンケンで軍を選択。ステージランダム
11/4 14:00 ガンダムDX 2on2大会 昼の部
11/23 19:00 鉄拳4フリープレイ ◆参加費300円。閉店まで遊び放題
11/24 19:00 鉄拳4大会 ◆参加費100円。トーナメント&決勝リーグ戦
11/25 14:00 KOF2001大会
◆参加費100円。予選トーナメント&決勝リーグ戦。

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 096-362-2711
11/2 20:00 GGXランバトStyle-2 Act.3
◆全員参加のリーグ戦を長期で実施。30日にAct.4開催
11/3 16 20:00 VF4 STAGE-01 TOURNAMENT BATTLE Vol.1
◆予選2本制リーグ、決勝3本制トーナメント
11/9 20:00 CAPCOM VS. SNK2 ROUND-03
11/10,23 21:00 鉄拳4 BATTLE-06 第5回トーナメントバトル
◆予選リーグ、決勝3本制トーナメント。23日第6回
11/17 21:00 ストⅢ3rdトーナメントバトル
◆予選リーグ&決勝トーナメント

鹿児島県

★県内セガ全7店舗
鹿児島縦断VF4バトルトーナメント
11/4 14:00 クラブセガ天文館 ☎099-224-6851
11/10 21:00 セガワールドベイサイドプラザ ☎099-226-3906
11/4 14:00 セガワールド出水 ☎0996-67-4187
11/4 14:00 セガワールド鹿屋 ☎0994-41-0947
11/4 14:00 セガワールド与次郎ヶ浜 ☎099-251-4260
11/4 14:00 ハイテクセガ加治木 ☎0995-63-1728
11/4 14:00 セガワールド鹿児島 ☎099-253-9512
○参加100円。各店VF.NET店舗ランキング10位内選手は無料エントリー可

中部

新潟県

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
11/23 19:00 第2回VF4トーナメント
◆30秒・3本制・参加費100円。受付18時～
未定 19:00 KOF2001トーナメント大会 ◆参加無料、受付18時～

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
11/3 21:00 第5回ストⅢ大会 ブロッキング選手権
◆参加無料、4本先取リーグ戦
11/4 21:00 第2回ガンダムDX大会
◆参加100円・タッグ戦トーナメント（2人1組）
11/10 21:00 第4回鉄拳4大会 ◆参加100円。登場キャラ全員使用可
11/17 21:00 第20回ソウルキャリバー大会 ◆参加無料、5本先取制
11/23 21:00 第4回CAPCOMvsSNK2 統一王座大会
◆参加100円。グループ、レシオ制限無し。トーナメント戦
11/24 21:00 第3回VF4大会 ◆参加100円。トーナメント戦

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
11/4 13:00 第6回ガンダムDXトーナメント大会
11/11 13:00 第35回GGXトーナメント大会
11/23 13:00 第1回VF4トーナメント大会
11/25 13:00 第7回CAPCOM VS. SNK2トーナメント大会
◆当日参加受付、参加費100円。コスプレ参加大歓迎!!

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？
●大会名 ●主催者 募集人員 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。
(郵送)
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会 係
(FAX) 03-5433-7212
(メール) location@arcadiamagazine.com

東京

東京都

★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎042-710-0508 http://www.beat-tribe.com
11/3 19:00 VFGP Round 4 ◆GP形式のポイントランキング戦
11/4 15:00 ストⅢ3rd POINT RANKING BATTLE 2on2
◆23日にVOL6を開催
11/10 19:00 VFGP Round 5 ◆17日にR6、24日に7を開催
11/11 15:00 GGX POINT RANKING BATTLE 2on2 VOL.6
◆2on2ポイントランキング戦。25日にVOL7を開催
11/18 15:00 CAPCOM VS. SNK2 POINT RANKING BATTLE VOL.3
◆ポイントランキング戦（シングル戦）

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9 アミューズ新小岩ビル1F ☎03-3696-5525
11/5～11 ------ 朝一ワンクレジットサービス
◆ゲームがタダでできてしまうお得なイベント！
11/12～18 ------ ザ・753！ 景品大放出！
◆お子様向け景品を多数用意しています！
11/23～25 ------ 勤労感謝の日イベント
◆日頃働いているお父さん、お母さんへ感謝の気持ち……
11/25 10:00 ゲームやり放題イベント
◆参加費500円で、12時までゲームやり放題になります！
11/25 13:00 ビーマニⅡDX6th大会 ◆参加費200円
毎木曜 ------ 木曜サービスイベント ◆木曜限定サービスイベント

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp/
11/4 15:00 第4期3節KOF2000ランキングバトル
◆参加費無料、5週の合計ポイントでチャンピオンを決定
11/11 15:00 第3回ブラッディロア3女性プレーヤー最高位戦
◆参加費無料。女性のみの大会です。豪華記念品あり

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

22

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■
大阪は地下鉄が高いけど、外メシが安くて美味い。ただビール＆ギョーザ＋シメのラーメンだいすっき！ なDragonとしては、まだ贔屓の店が見つけられないのが辛いです。情報求ム。
dragon@blue.interq.or.jp

ビル崩壊で『ファイトクラブ』を連想した男の作文。

現実の前にビデオゲームは無視された。

大阪転勤になっちゃいましたよ。辞令が出てから引越しまで2週間という常識外れのスケジュールをこなして、かろうじて見つけたレオパレスに転がり込んだのが9月下旬。東京を出るまでホント時間がなかったんで、今回のコラム読んで知った関係者には申し訳ないッス。

新生活を始めた場所は、さびれた商店街の他には何もない場所です。コンビニだけでなくレンタルビデオ屋も本屋もゲーセンもない環境で、ひたすらお仕事お仕事の毎日。職場は日本橋という電気街にあるんだけど、ロクに散策もできません。広告で有名な10円ゲーセンにも行けてないし。そもそも朝の7時から日付が変わる頃まで働いているんだから脳内のキャパが容量オーバーになってしまい、ビデオゲームについて考える余裕を今のところ持てません。

マイジャッキーの得意技・振り向きからの裏拳（P＋K）に引っかかる奴も少なくなっちゃったし（当たり前だー）、ノーマルだと難しすぎてストレスたまりまくりの『真・三國無双』はイージーだと簡単すぎて、これまた精神衛生上よろしくない。矢井田瞳の新曲はプレステ版『サイヴァリア』のプロモーション用？ でもヤイコすげえよな、曲CMの後にCD－RのCMかかるってことは、私の曲どんどん焼いてネ～ってコト？

何ですかこの中学生の作文みたいな文章は。

うわ、すっげえ寂しい。何がキツいって、周囲にこうしたバカ話や真面目な話（9月11日のテロとかね）が出来る相手がいないのがツライのだ。俺ってこんなに寂しがり屋だっけ？（知り合い一同から少しでもツッコミが来るのを期待している怯えた目の小動物のように）……ウサギは寂しいと死んじゃうんだよ？

いい加減に怒髪天をついてる東京の編集部にテレフォンリンリンリン。「もしも～し、こちらはドラゴンです」「どちら様ですか（怒）？」

即答されたね。「いい加減ゲームの話を書いてください。それからアンタ、キャミィネタは封印しときながら今度はモー娘。ですか？ ここ何号かネタがかぶってるからやめてください」

沙耶香復活のニュースを聞いた日に、こんな仕打ちを電話越しに聞かされるなんて世知辛い世の中だ。

日本橋大好き！ 大阪はゴキゲンだよ！ 有線のJポップチャンネルが「娘。」の曲ばかりをヘビーローテーションでかけてくれるおかげで、労働基準法仏恥義理の毎日を助けてもらってます。

いい加減、怒られそうなのでマトモな話を。毎日が衣食住のためにいっぱいいっぱいになってしまうと、お手軽な情報や娯楽が欠かせなくなってくる。たとえば東京よりは高度な「くだらなさ」を持つ関西圏ローカルの深夜番組だったり、地下鉄の駅から仮住まいまでの道のりで消費する2本の缶ビールだったり。こんなコトでも「明日も生きてみようかな」とポジティブになれるんだから、♪人～生って素晴らしい！（Yo！ Yo！）

同時に、疑うことや疑問について考える思考力が失われていくんですね。あのビルに突っ込んだ飛行機の乗客やビルの住人には最大限の哀悼の意を表明するのは「宇宙船地球号」の乗員として当たり前なんだけど、ゴローちゃんと同じく、彼氏の呼び名は現段階（10月12日早朝）ではビン・ラディン・メンバーじゃないの？ この悲劇が繰り返されないために考えなければならないのは、想像がつかない「向こう側の常識」を想像することだ。年下の女の子から「三十路近いのにモニムー（職場のオバサンが呼ぶ「娘。」の略称）が好きなんて」と罵倒された僕の価値観を想像してよ。

アメリカのラジオじゃジョン・レノンの「イマジン」ですら現在は放送不適切な曲としてリスト入りを果たしている。それがどういうことだか想像できる？ もっと言おうか。この戦争で、不思議とビデオゲームはメディアのヤリ玉に上がっていないのはなぜだ？ 普段なら「闘争本能を煽る」ものとして3Dシューティンあたりはて真っ先に矛を向けられそうなのに。

現実の前にビデオゲームは無視された。

これはサバイバルゲームと同じく、ビデオゲームが野蛮さへの抑止力を持つと評価された……と今回は前向き希望にシメておきます。

俺は日本に住んでる以上、テロの標的にされると覚悟してる。それが想像（イマジン）じゃないの？

編集者談！ 今回のテロの元凶はなんなのか、N.Y.の人の悲しみは？ 報復の正当性は？ やっぱり戦争は反対？ ゲームに何を見い出すかのなどという思考の前に、報道する者のアイデンティティが適当過ぎることが分かったんじゃないかな。自他共にね。常にそうだから、その場しのぎの仮想敵しか作り出せない。自戒を込めて言えばマスメディアとして何をすべきか考えろ、ってことかな。

緊急告知

11月23日は「ゲームの日」

『鉄拳4』五十人組手開催！全国一位「垂れ乳」を倒せ!!

ゲームセンター業界団体が開催する「ゲームの日」をみんな知っているだろうか？ 11月23日は「勤労感謝の日」だからこそ、みんなゲーセンに行こう！ という実に理にかなった（？）記念日なのだ。毎年全国のゲーセンがいろんなサービスをしてくれるのだけれど、今年は東京・池袋の「サンシャインシティ噴水広場」で、ゲームメーカーが参加するイベントが開催されるのだ。そして、なんと我々アルカディアも参加する。となればもちろんゲーム大会！ 『鉄拳4五十人組手・打倒垂れ乳！』を開催するのだ！

去る9月に鉄拳4オフィシャル全国大会を制した「垂れ乳巌竜」が、ゲームの日を記念して読者のみんなの挑戦を受けて立とうというのだ。一泡吹かせてやるつもりの気合いの入ったキミ、全国1位と手合わせしてみたいという殊勝なアナタ、垂れ乳の不敵な笑みをナマで拝んでみたいという物好きな方、11月23日に池袋で待ってるぜ！ イベントの司会は、新日本プロレス中継でおなじみの辻よしなりアナウンサー。辻さんの実況で闘ってみないか？ それに参加メーカーの新作お披露目なんてこともあるかも!? アーケードゲームファンなら見逃せないイベントになるぞ！

垂れ乳巌竜（たれちち・がんりゅう）

【出身地】 三茶UFO
【使用キャラ】 シャオユウ、スティーブ、レイ
【得意技】 うさんくさい鳳凰の構え
【鉄拳4戦績】 he King of Iron Fist Tournament 2001優勝

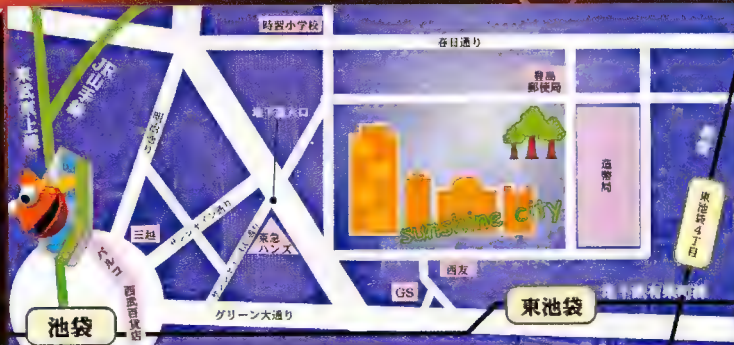
【五十人組手に挑む垂れ乳のコメント】
敗北を知りたい……

※イラストとプロフィールはあまり関係ありません

『鉄拳4・打倒垂れ乳！』募集要項

当日午前11時より会場内にて、参戦者の受付を行なっております（組手開始は午後3時予定）。読者のみなさんのご参加をお待ちしております。全国チャンプの力と技を体感してみませんか？ 負けて当たり前です、ビギナーの皆さんもどうぞ！

第7回「ゲームの日」ファン感謝イベント

【開催日時】2001年11月23日　11時スタート
【開催場所】池袋サンシャインシティ噴水広場
「ショッピングセンターalpa」地下1階
【協賛企業】株式会社セガ　株式会社タイトー　株式会社ナムコ
株式会社サミー　株式会社バンプレスト
アドアーズ株式会社
【ゲスト】 辻よしなりアナウンサー
【主催】 社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
日本SC遊園協会（NSA）
【ホームページ】
JAMMA■http://www.jamma.or.jp/
AOU■http://www.aou.or.jp/

池袋サンシャインシティ
●池袋駅東口から徒歩8分
●東池袋駅（地下鉄有楽町線）2番出口から徒歩3分
●東池袋4丁目駅（都電）から徒歩4分

私、「餓狼W.A.」のキャラデのコンペに参加してるんですよ（TONKO）

「Kの目の色が違う」とか言われたんですけど、あれはクーラを見てて髪の色が映ってるんですよね（ヒロアキ）

SNKイラストレーターの向くベクトル

残念ながら、最後のSNKデザイン課インタビューとなってしまったこの企画。この中から、この数年のSNKとはどういうものだったのか、SNKデザイン課が存在した意義というものは何だったのか、感じとってほしい。

インタビュアー：田渕健康、マッスル北裏

SNKコミュニケーションデザイン部インタビュー　後編

どうしてもオレンジの道着がイヤだったんで、ちょっとシックな色にしたりしてました（ヒロアキ）

前号の話題にあった、マキシマムフォースの小冊子。上の舞同様、数少ないTONKO氏の手描きイラストだ。

ラモンを描いたんですが、ブルース・リーが好きなのでそれっぽく描きました（ヒロアキ）

イラスト自体は少し色味が違うんですが、デザイナーのディレクションであのようなイメージになりました
（TONKO・前号より）
※イラストはデザイン前のものです

それぞれの作品遍歴を振り返る

——お二人が担当したゲームについてですが、『餓狼WILD AMBITION（以下『餓狼W.A.』）』の話は出ましたので、続いて『武力ONE』を。『餓狼W.A.』が終わったら、その後すぐ『武力ONE』だったんですか？

ヒロアキ　いえ、最初は『武力ONE』チームの中で、ひたすら『餓狼W.A.』のイラストを描いてました。

——『餓狼W.A.』の頃には、もう『武力ONE』チームだったんですか？

ヒロアキ　入社が98年だったんですが、7月から9月ぐらいまで『餓狼W.A.』、11月ぐらいから『武力ONE』の開発チームに入りました。

TONKO　そういえば私、『餓狼W.A.』のキャラデのコンペに参加してるんですよ。ギースとか描きましたね。落ちましたけど（笑）。

ヒロアキ　え！　知らんかった!!

K　キミがいらん圧力をTONKOにかけると思って、言わんかったんや（笑）。

ヒロアキ　ヒドイなあ。私まるで悪人みたいですやん。

——（笑）『武力ONE』はいかがでしたか？

ヒロアキ　最初ボクが入る前に、すでに設定が一杯あったみたいなんですけど、入ったら開発の上の人がそれ全部ゴミ箱に捨てて、「お前が全部考えるんや！」って言われて。でも、「オマエが考えろ」って言ったのに、持って行くと「これはイメージと違う！」ってリテイク出すんですよね（笑）。作業に関しては、性格や国籍などは決まっていたので、それを絵に起こしていく作業が中心でした。パヤックとか描く時、ちょうど会社にムエタイのパンツがあったので、仕事の定時が終わったら、パンツを履いて走りまわって会社のトイレの鏡でポーズを確認したり、暁丸を描く時、同期のヤツと「すもうとりの気持ちがわからん」と言ってすもうをとったり。

リョウ・サカザキの設定なんかは、どうしてもオレンジの道着がイヤだったんで、勝手にシックな色にしたりしてました。「この方がカッコエエ」って、無精ヒゲを描き足したりして。

——モデリングの人に怒られたりしなかったんですか？

ヒロアキ　ちょうど向かい合わせで描いていたので、「描いたからお願い～」って言って、ヒゲのテクスチャーを足してもらったりしてました（笑）。『餓狼W.A.』の時は、悪魔みたいな山崎描いて、何度もリテイクくらいましたけど。

——悪魔のような山崎？

K　……ツノが生えてたんですよ。

ヒロアキ　ツノが生えたみたいな髪型の山崎を描いて、「コレかっこええなあ～」って思ってたんですけど、ダメ出しされました（笑）。

——ところで、イラストの作業は、なぜ定時後にやってたんですか？

ヒロアキ　定時までは、ゲームのモーションキャプチャー要員をやっていたんです。やられパターンを作るため、本当に殴られたりしてました（笑）。いや、武力のやられパターンの多さは凄いですよ。それで本当に痛そうだし。上司が砂袋で部下を殴り、それが終わったら部下が上司を殴りかえすという……。それがちゃんとした仕事でしたからね（笑）。

——体を張った開発だったんですね（笑）。

ヒロアキ　エンディングのテロップで「アクター（役者）」と入れてほしかったんですが、却下されたのが残念です。あ、そういや、武力のデモで主人公の凱がリングに走り出てくるところがあるじゃないですか。あそこのモーションもボクですね。っていうか、相撲をとったりしてひとしきり疲れたあとで、「おい、ちょっと走ってくれや」とか言われてヘロヘロと適当に走ったモーションが、そのままデモに使われました（笑）。で、定時が終わったら、疲れて手がプラプラになりながらもイラストを描いて。

——……すごスケジュールですね。全身運動の後にイラストを描いていたんですか。寝るヒマも無かったんじゃないですか？

ヒロアキ　会社に泊まって一度家に帰って風呂に入って、仮眠取ったらまた出社して殴り合い、というスケジュールでした。

大体、SNKは体育会系の人が多いんですよね。机の横に5kgのバーベルとか置いてあって、「体ナマるんですわ～」ってドスきいた声で開発中に筋トレしてたり。なんでこの人、開発なんて職についたんだろう？って（笑）。

——ちなみに、イラストの進行スケジュールは？

ヒロアキ　また1日1体で。ポスターとかも1日1枚とか言われて（笑）。メインビジュアル2枚も3日でラフ込みで完成させました。

K　イラストは1枚で良かったんですけど、ラフが2枚出てきたから、描いてもらったらいいやんって言って。それで2枚作ろうってことになったんです（笑）。当時の彼の上司が、デザイン課に結構熱心にヒロアキを売り込みしてたんですよ。

ヒロアキ　お世話になりましたねえ。

——1Pと2Pのキャラクターで印象が違いますよね。

ヒロアキ　2D格闘がメインの会社なんで、2P側のキャラは2D格闘のキャラに近いデザインがしてあるんですよね。

——なるほど。その後、『K.O.F.2000』のメインビジュアルになるわけですが……。

K　それまではヒロアキはゲーム開発のスタッフでしたがいろいろあって、デザイン課に移ってもらったんです。で、しばらくは別の仕事とかしてもらってたんです。その頃『K.O.F.2000』は開発チームがイメージを変えようとしていて、じゃあキャラクターイラストは森気楼さんだけど、メインビジュアルはヒロアキでいいんじゃないかって話になって、本人も「やるやる」と。そういう経緯で担当してもらいました。

ヒロアキ　あのイラストは「Kの目の色が違う」とか言われたんですけど、あれはクーラを見てて髪の色が映ってるんですよね。革ジャンもちゃんとデティールを描いてあったんですが、デザイナーの意向で黒くなりました（笑）。

K　『K.O.F.2000』は、ロゴもイメージを変えて、いろいろ試行錯誤してたんですよね。

ヒロアキ　あの時はポップとかも手作りで作って、ロケテストで展示しようと運んで行ってネオジオランドに表から入ろうとしたら、ロケで並んでる子に「従業員専用口はあっちやで～」って指摘され

TONKO
『月華の剣士』シリーズ、『餓狼　～MARK OF THE WOLVES～』のイラスト等を担当。

ヒロアキ
『餓狼WILD AMBITION』『武力ONE』のメインイラスト、『K.O.F.2000』以降のメインビジュアルを担当。

K
SNKコミュニケーションデザイン部を統括、エライ人。

荻野主任
現在のSNKのライセンス・広報担当。東に西に飛び回る生活を続けている。

PRESENT!

TONKO氏・ヒロアキ氏の合作色紙を1名様に進呈！　いつもどおり、絵師に対して真摯なコメントを語ってくれた人に贈ります。応募の詳細は216ページに。

て、「スンマセ〜ン」って退散しました（笑）。

K なんか、イラストもロケテのために描き下ろして（笑）。

――ロケテストで見せるためだけに、1枚イラスト描き下ろしたんですか!?

ヒロアキ そうです。ラモンを描いたんですが、ブルース・リーが好きなのでそれっぽく描きました（笑）。

――描くのが苦手なキャラなどいますか？

ヒロアキ 女の子を描くのが苦手なんで、クーラとか何度も描いているんですが、カワイクならないですね（笑）。

――逆に描きやすいのは？

ヒロアキ やはり、野郎は描きやすいですね。Kはパーツを覚えるぐらいたくさん描きました（笑）。あと、昔空手をやっていたので、その手のキャラは描きやすいです。

TONKO氏 風雲再起

――ところで、全然関係ない話なんですが、TONKOさんの名前の由来は何なんですか？

TONKO なんか、タイムボカンの木に登るブタの彼女が、そういう名前らしいんですよ。それで、ペンネーム決める時に適当につけておいたら、そのまま定着しちゃいました（笑）。

――TONKOさんは、『月華の剣士』に関わるまでの経緯はうかがったのですが、『月華の剣士』の前後で、徐々に絵柄が変わってきているような気がするのですが……。

TONKO え、そうですか？

――特にDC版『月華の剣士』の時に感じたんですが。

TONKO あ、DC版の『月華の剣士』の描き下ろしに関しては、あくまで「ファンサービス」ということで、絵柄のしばりをなくして、サービスを徹底したらああなったんです。絵柄ではなく「キャラクター」に拘って描いた結果かもしれません。

――なるほど。描きにくいキャラはいますか？

TONKO あ、守矢はちょっぴり苦手です（笑）。クールな人なので、表情をつけづらいんです。

――逆に、描きやすい人、好きな人は？

TONKO それぞれに思い入れはありますが、李烈火が好きですね。獅子舞を踊るし、無影脚はあるし。

――TONKOさんは、香港映画がお好きなんですか？

ヒロアキ 「好き」なんてレベルじゃないですね。「風雲 ストームライダーズ」のDVDに、千葉真一さんのサイン入ってますし。

――それは、マニアックですね（笑）。

TONKO いや、たまたま友人が映画祭に行くって言うんで、「じゃあ、ついでに」ってもらってきてくれただけなんです。パッケージに描かれている自分の顔を絶妙に外してサインしているのを見て、「さすが世界の千葉先生！」って思いました（笑）。

――『餓狼 〜MARK OF THE WOLVES〜（以下「餓狼M.O.W.」）』は、どういう経緯で参加されたんですか？

K これも『月華の剣士』と同様なんですが、開発スタッフが「新しい世界観を持った餓狼」を目指していたので、TONKOで行こう、ということになったんです。

TONKO 個人的に『餓狼伝説スペシャル』をよく遊んでいたので、でイメージは分かってたんです。でも、システムが「ラインバトル」でもなく、新シリーズで8年後ということだったので、これまでをなるべく意識しないで描くようにしてました。イラストとエンディングイラストを担当したんですが、楽しかったですね。

――エンディングを担当された経緯はどのようなものだったんですか？

TONKO 普段から、イラストだけでなくゲームの開発のどこかに携わりたいと思っていて、ちょうどエンディングの仕事があったので「ぜひ」とお願いしました。絵コンテは別の方だったんですが、楽しい作業でしたね。

――『餓狼M.O.W.』に関して、描くのが難しかったキャラはいますか？

TONKO やはりテリーですね。シリーズを通して主人公だったので、ファンの目も厳しいです。いつもドキドキしながら描いています（笑）。

――好きなキャラは？

TONKO マルコですね。

――それまた濃いですね（笑）。

ヒロアキ マルコは最初はアフロだったから、もっとカッコ良かったんやけどなあ。

――そうだったんですか？

ヒロアキ 正拳突きとかやったら、髪が反動で「ボーン！」って前に飛び出すんですよね（笑）。

TONKO さまざまな理由で今の髪型になりましたけど、開発の人は「胸毛が描けんかったら、オレは会社ヤメる−！」って言ってました（笑）。

――『月華の剣士』シリーズと『餓狼M.O.W.』の違いは、どの辺に感じますか？

TONKO 『月華』は明るい世界では無いですよね。情緒のある感じがいいと思います。『餓狼M.O.W.』は、逆に乾いた明るい感じの世界ですね。

――ところで、『月華』と『餓狼M.O.W.』のスタッフって、同じ方達なんですか？

TONKO いえ、違います。最初『餓狼M.O.W.』は少数精鋭で作っていて、後から『月華』スタッフが少し加わった感じですね。牙刀の水が流れるステージなどは、月華と同じスタッフの方です。何となく、イメージが繋がるところがあると思いますが……。

これからの野望と明日

――今後は、どういった方面のイラストを描きたいですか？

ヒロアキ 自分のデザインしたキャラが動くというところに『武力ONE』の時に感動したので、キャラクターデザインはやってみたいですね。アニメのキャラデにも興味あります。あと、関係無いですがSMAPさんも描いてみたいですね。……Gacktさんのジャケットとか描かせてもらえへんかなあ。

TONKO いーですね、それ（笑）。私は、小説の挿し絵などをやってみたいです。

ヒロアキ あ、僕はアドベンチャーゲームの原画とかは、やりたくないかも。

TONKO なんで？ 私はやってみたいですけど。

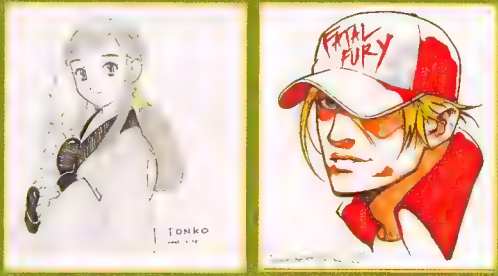
ヒロアキ 大変そうですやん。マンガも描きたいんですけど、根気が続かないんですよね（笑）。あと、『KOF』のおもちゃのブリスターパックや、おまけの小冊子マンガなども面白いかもしれないですね。

――では、最後にファンの方々に一言お願いします。

ヒロアキ 絵を見た時に「カッコイイ」と思えるものを描いていこうと思ってますので、見ろ……見てやってください（笑）。あと、映画のスターウォーズに出たいです。関係者の皆さん、これを見ていたらどうかひとつ。

――ええっ!?

TONKO これからもいい絵を描いていこうと思ってますので、宜しくお願いします。

――今日はお忙しい中、どうもありがとうございました。

※このインタビューの後、10月1日をもってSNKは再建計画を断念、新日本企画から23年の歴史に幕を下ろすことに。この後、SNKから発売される予定であった両氏が関わる予定のタイトルは、残念ながら日の目をみることはなくなってしまった。しかし、お二人の才能の豊かさは、このインタビューに目を通して頂いた本誌読者も良く知るところであろう。きっと新しい舞台を伴って、両氏は再び表舞台へと姿を現してくれる。今後の活躍を、期待しよう。（田渕健康）

秋冬新作狙い撃ち！ ～第39回AMショーリポート～

チャット倶楽部

9月20日～22日の三日間にわたって開催されたアーケードゲームの祭典、「アミューズメントマシンショー（通称AMショー）」。開発段階のタイトルにいち早く触れられる場へ、多くのアーケードゲーマーが足を運んでいた。今年は本誌でお馴染みアルカデ チャット倶楽部が案内役なのだ。

第39回 アミューズメントマシンショー 人気機種アンケート結果

来場者アンケート最終結果

順位	タイトル	メーカー
1位	頭文字D Arcade Stage	（セガ・ロッソ／セガ）
2位	お祈り大明神	（セガ）
3位	銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS	（セガ）
4位	ルパン三世 THE SHOOTING	（ウウエンターテイメント／セガ）
5位	電脳戦記バーチャロン フォース	（ヒットメーカー／セガ）
6位	斑鳩	（トレジャー／セガ）
7位	UFOキャッチャー7	（セガ）

今年はゲーム業界誌アミューズメントジャーナルと小誌が協力して、来場者に人気タイトルのアンケート調査を行なった。

一位を獲得した「頭文字D」は、三日間通してトップクラスの人気をキープした。

そして今年の大きな特徴といえるのが、メダルゲームの強さ。アンケートの二位・三位を占めるのは、前例がないであろう。

七位にプライズマシンの王道・UFOキャッチャーの新作が入っているのも、今年のショーはビデオゲームが苦戦したことを物語っている。

1位 頭文字D Arcade Stage

（セガ・ロッソ／セガ／ドライブ／12月稼働予定）

人気コミックを題材にしたドライブゲーム。BGMのユーロビートが、戦る者をむやみにハイスピードへ誘う。筐体に「藤原とうふ店」と書かれている辺り、原作へのこだわりぶりが窺える。

2位 お祈り大明神

（セガ／メダル／参考出展）

懐かしくも斬新なインターフェイス「スズヒモ」のインパクトと、二千枚以上のメダルが払い出される様が圧巻！

3位 銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS

（セガ／メダル／12月稼働予定）

あの「銀河鉄道999」がメダルゲームに登場だ。サウンド・ビジュアルの両面で、999の世界に浸れる作品になっている。

2位 ルパン三世 THE SHOOTING

（ウウエンターテイメント／セガ／ガンシューティング／12月稼働予定）

もはや国民的な人気を博す存在・ルパン三世がガンシューで登場！　ただ銃で敵を撃つだけに留まらず、ルパンならではの幅広いアクション性も取り入れられている。

5位 電脳戦記 バーチャロン フォース

（セガ／3Dアクションシューティング／12月稼働予定）

2on2、最大四人でのプレイ、ターミナル筐体が醸し出す独特のSF的な感覚など、人気作が大パワーアップして帰還する！

6位 斑鳩

（トレジャー／セガ／シューティング／稼働時期未定）

二つの属性を切り替えるという、今までに無かった斬新さを携えている。トレジャーが放つ、超期待のシューティングゲームだ。

イチオシ　グラフィックの美しさ、音の迫力、属性の新しさとか、今回のイチオシのタイトルだな。［ゆきな］

7位 UFOキャッチャー7

（セガ／プライズ／11月稼働予定）

言わずと知れたプライズマシンの代名詞。最新作には三つのボタンが設けてあるそうだが、その用途とは？

さらなる高みを目指せ!!

DERBY OWNERS CLUB II

TM

ヒットメーカー／セガ
競争馬育成シミュレーション
NAOMI
10月稼働予定

多くの競争馬の中、自分のかわいい馬が疾走する姿には大興奮できた。1位になると、山本アナに馬名を連呼してもらえてサイコーに盛り上がったよ。

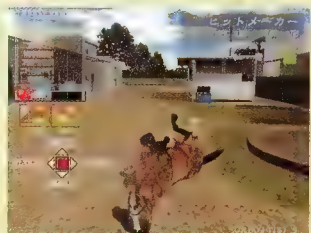
オススメ　にもオススメ。馬に愛着が湧いてきてカワイイね!［ゆきな］

待望の競走馬育成ゲームのシリーズ最新作が、ついに本格稼働を開始する。「脚質廃止」「ランク制導入」など大幅にリニューアルされた部分が多いので、未経験の人でも今こそプレイ開始の絶好のチャンスといえる。この冬は、競争馬と共に熱くなれ!!

Text：閃屋

初めての人にも、とっても優しいDOC II!!

まずは親馬を選び、健康な仔馬を作ろう。血統も存在するようだが、何に関係しているかは……？

馬によっては、ごく普通に接しているのにスネたり傷付いたりするので、驚かされることしきり。

楽しみどころはたくさんあるが、一つは馬を作る場面だ。本作も名馬の中から親馬を選択、できた仔馬にまずは名前を付けてやり、装備品を整えてあげる。馬子にも衣装というけれど本当に馬がかわいくて、仕草も相当細かい。目をむいてエサを睨むので「嫌いなの？」と思ったら、ばくばく食べ始めたりするような、読めないところが思っていた以上に愛着を持てる。こりゃー大事に育てたくなるってもんだ。

そして次なる楽しみは、馬の育成。本作ではレースに出場せず、育成のみに徹することもできるけど、それでは伸ばせないパラメータがあるため、やり過ぎはよくないみたい。

そして一番嬉しいのは、やはり本作から加わったランク制度だ。これについては、下で詳しく触れている。とにかく初心者大歓迎なのだ!!

レースの実況、一度は聞くべし！

何と本作では、音声合成システムにより、山本アナウンサー（本物）に馬名を呼んでもらえるぞ！　アクセントも、好みの位置に指定できてしまうのだ。

馬の脚質について

本作での大きな変更点が、脚質の廃止。前作では脚質によって決まっていたムチの入れ方を、どれだけうまくできるかが重要だった。ところが脚質の廃止により、ジョッキーの作戦や馬の性格によるところが大きくなった。つまり、より本物のレースに近い駆け引きを楽しめるようになったのだ。

前作では馬の脚質が、レースで大きくものをいった。しかし脚質の廃止により、今作におけるレースの組み立て方は大きく変わっている。スタートラインは同じ。DOCを未経験のキミも、ここから始めてみないか？

お馬さんと過ごす日々

前作では、ほんのヒヨッコと鍛え抜かれた競走馬がいっしょに走る羽目になって切ない思いも味わった。でも、本作では稼いだ賞金によって出場できるレースが分けられているため、それほど悲惨ではないところがとってもありがたかったワケで。

また、思っていた以上に馬の仕種がかわいくて、特に馬ヅラのどアップなんてサイコーです。

始めよう『DOC II』!!　これがゲームの流れだ！

カードあり　選択　カードなし

すでにカードを持っている場合は、馬の状態やランク、レースプログラムに合わせてレースに出走するか調教を行なうかを選択できる。

レースに出場する

●上位のランクを目指そう

獲得賞金によって馬にランクが付けられ、出場できるレースが決まってくる。賞金を稼げば馬のランクが上がっていき、Sランクになれば、ついにＧＩレースへ出場できる。

SS	SSランク	5億以上
S	Sランク	1億以上 5億未満
A	Sランク	3000万以上 1億未満
B	Bランク	500万以上 3000万未満
C	Cランク	500万未満

Sランクから G1出走可能

カードに記録　引退

調教とレース、合わせて20回以上プレイした馬は引退させて親馬にすることができるぞ。

馬を調教する

●馬の能力を鍛えよう

まずは必要だと思う能力を上げよう。低いパラメータを補ったり、必要な能力を伸ばしたりするのだ。そして調教の後はエサの時間。エサの選択も、パラメータを伸ばすことに影響するが、食べ物に好き嫌いもあるので、しっかり覚えて次回から注意しよう。

●気合い・体調を整えることも大切だ

働き過ぎは馬にとってよくない。時には休息させてやろう。

カードを作ろう

初プレイの人は、まずここからスタート。これから長い苦楽を共にする相棒を作るのだから、さまざまな決定事項は後悔のないように。

●親馬を選ぼう

コンピュータに数多く登録されている名馬の中から、親馬を選択しよう。子供は親の性質を受け継いで生まれてくる。選択は慎重に。

●馬名を付けよう
●装備品を選ぼう

これらが決定したら、いよいよ次の段階へと進む。先ずは馬体を鍛えるために、次の段階は調教を行なおう。

Power Smash 2™

— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

ヒットメーカー／セガ
スポーツ
NAOMI
10月稼働予定

レバーでコート上の選手を操作し、二つのボタンでショットを打つテニスゲーム。
ショットはトップスピンとスライスショットを使い分けることができ、二つのボタンを同時に押すとロブを打つことができるぞ。
ゲーム内容は至って単純明解なテニスゲーム。シングルスとダブルス(CPU戦のみ)が楽しめる。基本は相手選手のいないところを狙ってショットを決め、ポイントを奪取していくというものだ。

ですね。[あやか]

大好評だった前作。続編の『パワスマ2』では、要望の多かった女子選手が多数登場！　さらにダブルス戦でも楽しむことができて、リアルさがいっそう増したぞ！　今年の年末は、このスポーツゲームで熱くなろうぜ！

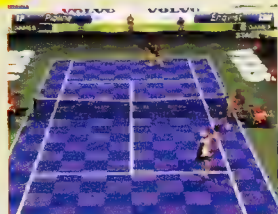
Original Game ©SEGA ©Hitmaker/SEGA,2001　　Text：キャサ夫

本物さながらの白熱したテニスを体感！

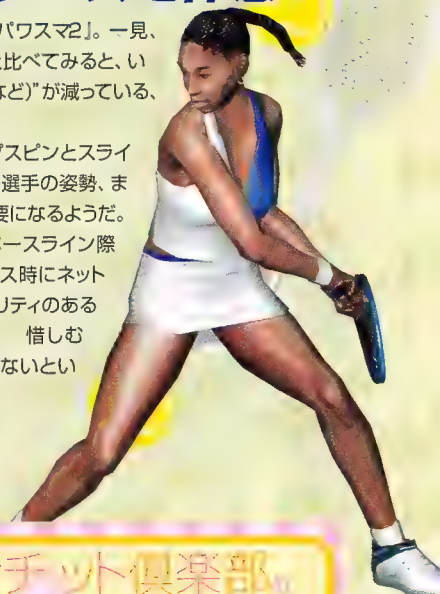
シングルスは総勢16名の中から選手を選択。対戦時は、同性同士の対戦になる。ダブルスは、男女混合で対戦が可能になっているぞ。

前作よりも色鮮やかになった『パワスマ2』。一見、ゲーム内容も同じようだが、前作と比べてみると、いわゆる“ゲームっぽさ(キャンセルなど)”が減っている、というのが正直な感想。

今作では、二つのボタンにトップスピンとスライスショットが設定され、ショット時の選手の姿勢、また位置関係によって使い分けが必要になるようだ。

対戦時は実際のテニス同様、ベースライン際でのラリーを展開。そして、チャンス時にネットプレイを狙っていく感じ。よりリアリティのあるテニスゲームに仕上がっているぞ！　惜しむらくは、対人戦でダブルスができないという点かもね。

サイドステップの重要性

選手は基本的にレバーを入力した方向に向いて走る。
ところがショットボタンを押したままにすると、左右の移動がサイドステップになる。よりベストな姿勢で強力なショットを放つ必須テクニックになりそうだ。

パートナーとレッツダブルス!!

知らない単語も閃きで発見！

文字は上から下へ、左から右へ。普通の日本語と同じ方向に読めるように置こう。

ことばのパズル

もじぴったん™

ナムコ
パズル
SYSTEM10
稼働時期未定

脳ミソを絞って考えるのも大事だけど、閃きで言葉をはめこんでいこう！

Text：閃屋

あふれる単語は何と7万語以上!!

左の列から文字を選んで、右のフィールドのマスにどんどんはめ込み、言葉を作って埋めていこう。言葉をどんどん作って置いていけば、とんでもなく幅広い意味で反応してくれるから、見ているだけでも笑えるのだ。

収録されているのは辞書に載っている単語や流行語(死語も)、英語やナムコ用語も少々入っている。取ったマスの数を競う2P対戦は、熱いぞ！

反応してくれる言葉の多さにびっくり!! 最初はとにかく置いていこう。

バラエティーに富みまくりの全120ステージ

ステージの雰囲気やお題は多岐に渡り、難易度にもずいぶん幅がある「もじぴったん」。ここではステージの一部を紹介しよう。

しばらくの間は、作った言葉の意味が表意される「意味バルーン」を見ているだけでも飽きないはず。これがかなり笑えるぞ!!

ことばをあと19コ作れ

これは動くマス。矢印の上に文字を置くと、その方向に移動するのだ。

3文字以上のことばをあと4コ作れ

こちらは180度回転するマスがいっぱい。まさにひっくりかえる！

2れんさをあと1

5回作れ

例えば「たい」の上に「か」を置けば「肩」と「硬い」で2連鎖となる。

すいかをあと4コ作れ

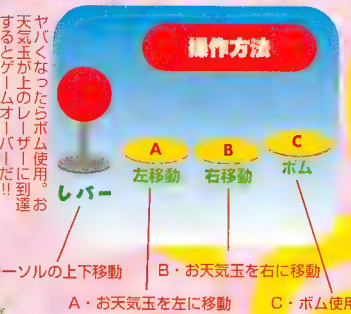
こんなかわいいステージまである。かわいいけど難度の方は……？

天変地異を起こせ!

お天気こうりん WEATHER TALES™

ほんのり温かな気持になれる、ちょっと不思議なパズルゲーム

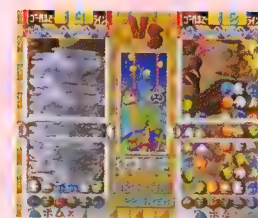
タクミコーポレーション／タイトー
パズル
TAITO G-NET
11月稼働予定

スライドカーソルで晴れも大雨も自由自在

お天気玉は、同じ種類をタテ、ヨコ、L字など4個以上くっつければ消すことができる。操作は簡単、ヨコ1列のお天気玉を、ボタンで左右にぐるぐる回しながら、とにかく下を目指して進んでいこう。

ヤバくなったらボム使用。お天気玉が上のレーザーに到達するとゲームオーバーだ!!

世界中のお天気を塗りかえろ！

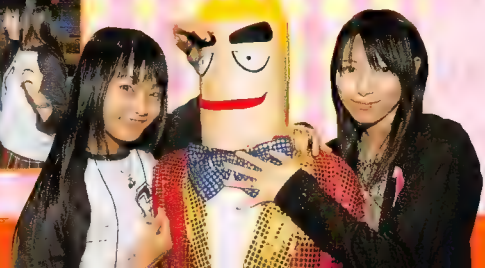
いろいろなキャラを倒していく「ストーリーモード」、一定の距離を突き進む「ひたすらモード」、そして「対戦」がある。

ストーリーモードと対戦では、相手に攻撃することができる。自分の玉をイッキにいくつ消せるかによって、攻撃は変わるぞ。一度に大量に自玉を消せれば相手を窮地に陥れることもできるので、これを狙って一気に逆転だ。

対戦なら視界を遮るエフェクトがハデなキャラが強そう。これはミストの最強エフェクト。

これが「ひたすらモード」。ひたすら玉を消しまくって、ゴールを目指そう！

友情あふれるねんど玉たち

童話「北風と太陽」を知ってる？ ここに集ったお天気たちは、一世一代の真剣勝負に挑む。世界の空を我が物にしようと、みんな一生懸命。この世界観を作るのに貢献しているのは、ねんど。デザイナーの手で丁寧にこね回されたねんどが、物語を表現しているのだ。

顔も体も、お着替えよ！
タイピングゲーム界に、エスプリをききかせた新風味のタイトル登場。心身ともに鍛えて、マドモワゼルになりましょ。
©SEGA ROSSO/SEGA,2001
Text：閃屋
セガ・ロッソ／セガ
バラエティ
NAOMI
11月稼働予定
タイピングゲームにキーボードュの新風が吹き荒れる!! 入力の早さに自信があるというそこのアナタ、本作は出題された問題を回答する形式なので、ちゃんと考えられる頭脳も兼ね備えていなければならないのよん。
六つのジャンルから出題される問題に素早く回答して正解すれば、その成績に応じて素敵な着せ替えイベントも待っているのだ！
学ぶ授業は6教科。心身共にを磨き上げなくちゃ
六つの教科は国語、算数、英語、社会、体育からなっている。中でも英語が難しく、うろ覚えのスペルでは歯が立たない。でもご安心を。一定時間が経過すると回答が表示されるけど……これを待っていると確実に答えられる反面、マドモワゼルにはなれないのだ。
体の芯が
同時押しで♥ラブラブシステムが発動よ！
二人同時プレイ時には、回答するときほぼ同時にリターンを押すことで、通常よりも多くのタイムボーナスがもらえる。これがラブラブシステムだ！ 積極的に狙っていこう。
19＋27＋5＝？
キミのキャラはどんな女性に育ったかな？ オール5を取れば最高級のエレガントなマドモワゼルになれるけど、成績が悪いとかなり悲惨だぞ。
成績によってグレードが替わる着せ替え式なの
各教科が終わるごとに成績が発表され、その結果に応じてキャラが着せ替えをするぞ。その種類は、顔や頭、服や靴などで、成績がいいと素敵なものに。成績が悪いと、どえらい格好になってしまうけど……そのほうがウケを取れるかも？ いや、そんな事言っちゃいかん！ なんとしても頑張って、素敵なマドモアゼルになるのだ。
アルカデチット倶楽部
AMショー日記
その2
モンスターファームジャンプ
ジュラシック・パーク III
クレオパトラフォーチュン＋
ナイス☆ツッコミ
実は麻雀ゲーム好きなんです
これは面白い！ ネタ自体が笑えますよ
絵柄もキレイで、ハマりそうだね

シャカタン一周年記念続編!?

セガ
音楽ゲーム
NAOMI GD-ROM
11月稼働予定

Text：シャカっ党

拝啓、父上様。あの シャカタン のバージョンアップ作品『シャカっとタンバリン超POWER UPチュッ!』がゲーセンに到来しました。「波乗りジョニー」などの銀河系ヒットチャート上位曲が超てんこ盛りです。チュッ。

マニア仰天! 隠しモード続々チュ!

『シャカタン』の代名詞、多彩な隠しモードは健在。ハードとスーパーハードの中間難度「ドーハ」、二つのタンバリンを一人で振る「ダブル」の継承モード「ビギナーダブル」など、生涯を費やせるだけの隠しが満載なんだ。情報は随時筐体に貼り出されるそうなので、お楽しみに!

これが噂の「ビギナーダブル」。そこそこタンバラーの筆者も「ザ☆ピ〜ス」を一発でクリアできる難度だったよ!

シャカっ党が選ぶ 新曲ベストテン

曲名	内容
ザ☆ピ〜ス!	振り付けの「ピ〜ス」サインが再現できる。
ミニモニ。テレフォン!リンリンリン!	プレイ中に携帯へ電話が掛かってくるとそれっぽい。留守電は不許可。
慎吾ママの学園天国〜校門篇〜	エプロン姿でやってみよう。
カンパイ!!	30歳以上はリーダー城島さんの気持ちになって遊ぼう。
Final Fun-Boy	ファミリーマートのCMソング。女性5人組みで叩こう。
ロージー	DAIボーカル伴さんのファン編集まこーるイチオシ。
波乗りジョニー	プロモビデオのように、背広姿のサラリーマンにプレイしてほしい。
ロマンスの神様	ゲレンデで聴きたい曲。懐かしい〜。
たこやき☆サンバ	童謡なので、子供が喜びますわ。
花の巴里	なんと原曲です。シャノワールの舞台に立った気分で。

嗚呼、素晴らしきタンバリン人生

「赤は叩いて、青は振る」という動作で、基本構成される『シャカタン』。この基本動作がこなれてメリハリがついてくると、伝統舞踊のような「アート性」を帯びてくる。「何もかも忘れ、誰もがバカになれる!」のが遊び方の主流だが、「ギャラリーを感動させる」プレイングができるのも『シャカタン』の大きな魅力といえる。

一作目では、「UFO」や「TOKIO」などの70年代懐メロが入っていたが、今作は「シーソーゲーム」、それに「ロマンスの神様」といった80〜90年代モノが多く用意されている。現在20代そこらのプレイヤーは、「あ〜学生時代に聴いていたよ〜」とノスタルジーに浸れることだろう。

矢印を描く様う、より甘美なアクションを研究すると芸術性が高まるよ。

もちろん新曲も楽しいが、「ちょびっと懐メロ」でタンバリンを振るのもまた一興だ。

思わず口ずさんでしまう、あの曲この曲。青春時代のワンシーンを彩った名曲を、タンバリンで再現チュ。

NEWモード「ビギナー」「協力プレイ」でハジケたれ!

今度の『シャカタン』は、新モードが二つ搭載された。二人プレイ専用の「協力モード」はゲージとランクが共有になっている。つまり一人が下手でも、もう一人の腕前でフォローできるって寸法だ。二人がジャストタイミングでたたけば、ゲージが一気にアップするぞ。

ビギナーモードはタンバリン業界初の振り位置三つ。しかも叩くだけ(赤玉のみ)でオールOKの親切設定なのだ。

赤玉をたたくたけた、オフジェもスッキリ3つて、ヘリーイージー、イエス!

ザ・警察官2

ショーって、いろんなゲームで遊べるのが何より楽しいですね。茜とあやかの一人はDDR MAXのイベントにも出場できたし、ゆきなはシャアザクと記念撮影できたし、それぞれに充実感を味わえたショーでした。おしまい。

プライズワンダーランド

今月は1ページ！
でもプレゼントはたっぷり！

7 あずまんが大王 ぬいぐるみ

セガ・11月中旬登場予定・全6種

大人気「あずまんが大王」のぬいぐるみが登場。ちよちゃんぬいぐるみの身長は20cm。結構でかい！

表情がよいです。完成度高いですよー。

8 デ・ジ・キャラット 壁掛け時計

セガ・11月中旬登場予定・全3種

ファンなら全部そろえたい「デ・ジ・キャラット」の壁掛け時計。直径23cmなので、家のメイン時計になるぞ。

時間はでじこで確認しましょう。

9 ゴーヤーマン ミニ鏡餅

セガ・11月下旬登場予定・1種

NHKの連ドラ「ちゅらさん」に登場したゴーヤーマンがセガから緊急発売！ お正月向けのミニ鏡餅はもちろん食べられます！

「ちゅらさん」から大ブレーク！

4 ガンダムシリーズ パッケージアートフィギュア

バンプレスト・11月中旬登場予定・全3種

アートなプロトタイプガンダム！

RX-78-1 PROTOTYPE GUNDAM

イラスト入りの台座がポイント。全長10cmながら存在感は抜群。パッケージ高さは約15cm、ちょっと重め。しっかりつかむべし。

5 メールお知らせ ウルトラマンぬいぐるみ

バンプレスト・11月上旬登場予定・全2種

メールが届くとウルトラマンがしゃべる！

メールの着信をウルトラマンの声と光線音で知らせてくれるのだ。対応PCは、Win98/98SE/Me/2000搭載機。

6 デジタル所さん プルバックカーキーホルダー

バンプレスト・11月下旬登場予定・全4種

伝説の深夜番組となるかも……

フルCGアニメの所さんが、愛犬インディーを連れて走り回るプルバックカー。ちなみにアニメ「デジタル所さん」は9月で終了しました。

1 鉄拳4バトルコンバット シリーズ

ナムコ・10月登場・4種

「鉄拳4」プライズ登場！ ムックもよろしく！

シャツ、グローブ、キャップ、サンドバッグ型のクッションと4種類が同時リリース。Tシャツはパッケージ入り、ほかはそのまんまプライズ筐体に入ってるぞ。

2 pop'n music キャラクターぬいぐるみ

コナミ・11月登場・7種

今月のポップンはぬいぐるみ！

お待たせしましたポップンぬいぐるみ。Sugi★kun、Reo★kun、PIERRE&JILL、Ash、Yuli、Smileの7種類。

3 「ドラゴンクエスト」超でっかいぬいぐるみ～スライム登場編～(仮)

ナムコ・11月・全4種

スライム、スライムベス、ホイミスライムがあらわれた。

ナムコとエニックスによるコラボレーションで誕生したドラクエぬいぐるみ。写真のほかに大きさの違うスライムがもう一つ追加になるぞ。

プライズコンプリートプレゼント

なんと今月は、全部で7種類！ ナムコ・バンプレスト・セガのプライズ担当の皆さん、ありがとうございます。応募方法など詳細は216ページ。今月はプライズが当たる確率大！

- 1 鉄拳4バトルコンバットシリーズ
- 4 ガンダムシリーズ パッケージアートフィギュア
- 5 メールお知らせウルトラマンぬいぐるみ
- 6 デジタル所さん プルバックカーキーホルダー
- 7 あずまんが大王 ぬいぐるみ
- 8 デ・ジ・キャラット壁掛け時計
- 9 ゴーヤーマン ミニ鏡餅

吊り下げラベルタイプ：コンビニキャッチャー対応。ラベルを正面に向けることからスタート！

サンドバック型クッション：このままプライズマシンに入ってるらしい。ヒモを狙うか、重心（ど真ん中です）を狙うのみ！

ぬいぐるみ：パッケージが無いぬいぐるみは重心を探し当て、さらに爪が入り込む場所を見つけること。首や脇ですね。

とって付き箱：一番の狙い目は側面に開けられた穴。次にとってに爪を通す方法。最後は、上ふたの隙間にすべり込ませる！

箱型パッケージ：箱モノは側面に空けられた穴か、フタの隙間に爪を差し込むべし。両方とも無ければ重心で。

式神の城

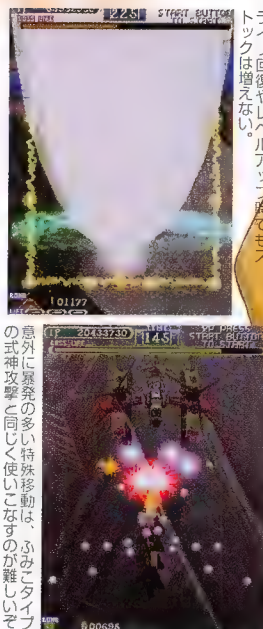
6番目の異能力者が登場！

隠しキャラの出現コマンドを公開！ ステージ3のクリア攻略に加えて、稼ぎの基礎講座も遂にスタート!!

新たな使役者が闘いに参戦!!

デフォルト使用可能な5人のプレイヤーキャラに加えて、隠しキャラとなる6人目の存在が明らかになった。名前は非公開となっているが……過去にアルファ・システムで開発された、某ゲームの登場人物らしい。さて、誘導ショットの基本性能は高いが、特殊攻撃はゲーム中に1回だけしか使えないので要注意！　また、レバーを同じ方向へ素早く2回入力することで、特殊操作の高速移動（移動中は無敵）可能。ただし、サイトタイプの式神攻撃と同じく慣れが必要となる。

キャラクター能力評価

	通常攻撃	式神攻撃
攻撃力	★★★★★	★★★★★
移動力	★★★★	-

ほとんどのボスを瞬殺できるが……ライフ回復やレベルアップ時でもストックは増えない。

意外に暴発の多い特殊移動は、ふみこタイプの式神攻撃と同じく使いこなすのが難しいぞ。

出現コマンド	コイン投入後のスタート画面で……「↑・↓・↑・↓・A・A・B・A・B入力後、A+Bを押したままスタート」

※……上記コマンドは１プレイのみ有効。隠しキャラの永続使用コマンドについては、ゲー事典を参照（オペレーター専用）。

『式神の城』大好きっ子が作るハイテンションファンページ！

式神タブロイド

派手にいきますヨッ（桃太郎調）、とばかりに誕生した当コーナーでは、『式神の城』のイラストや文章を募集。スコアラの特別賞とは別に、作品単体の応募でもオーケー。皆の魂が集まり続ければ、独立コーナーとして暗躍可能かも!? 宛先は「式神タブロイド」係まで。第一次締切は11月17日必着。助っ人・桃太郎

ARCADIA Alfa System 合同企画
スコアトライアル中間結果発表

初回から全キャラ30億点オーバーと、やり込まれたハイスコアが続出。まだ逆転は可能だ。追い込みに励んでほしい。

スコアトライアル協賛：（株）タイトー、メディアクエスト

結城小夜

順位	スコア	スコアネーム
1	4,604,581,510	ユセミ（SWY）
2	3,397,363,050	SND-F.O（SND）
3	3,242,305,890	情報交換皆無、地方はきびしいです。（KTN）
4	3,109,774,320	いろは@青色巫女（）
5	3,030,569,140	USM-ぼぶ（42点）（BOB）
1億	99,999,980	司那（SHI）

玖珂光太郎

順位	スコア	スコアネーム
1	3,570,761,610	YSK（YSK）
2	3,260,104,400	薗（ORS）
3	3,229,548,110	KMT（KMT）
4	3,204,359,670	あごはずし（EMT）
5	3,191,043,460	はっしー（HAS）
1億	100,000,010	HTR（HTR）

金大正

順位	スコア	スコアネーム
1	3,703,695,890	スポンジ（ISO）
2	2,838,222,300	W.S.K-ASK（ASK）
3	2,683,425,600	負け犬（VIZ）
4	2,105,686,850	CCB（CCB）
5	1,016,611,910	DEW（DEW）
1億	100,000,000	F・A（ALFA）

ふみこ・O・V

順位	スコア	スコアネーム
1	3,458,129,130	ROU（ROU）
2	3,024,747,410	天一号（HIV）
3	2,962,340,430	覇亜（式神おじん）（HAA）
4	2,898,674,060	カナタ（NINA）
5	2,788,839,300	なぐもへ（30点）（ALFA）
1億	100,000,000	緑の（ALC）

日向玄乃丈

順位	スコア	スコアネーム
1	3,065,138,060	ダメシューターK.K（DSKK）
2	2,768,262,670	KEY（KEY.）
3	2,643,891,000	てっしー（手嶋龍一NHKワシントン支局長）萌え（SAR）
4	1,848,636,840	山本（MSY）
5	1,602,450,310	K.S（K.S）
1億	100,000,000	ペンギンマスク（AOM）

※スコアネーム後の（）内はプレイ時のネーム、黄色地は月間MVP獲得者、1億は1億pts.賞獲得者です。

ゲー事典 隠しキャラクター永続使用コマンド（オペレーター専用）：テストモードに入った直後、2P側で「↑・A・↑・B・↓・B・↓・A・←・B・←・B・→・A・→・A」の順番に入力をしてから「ゲーム設定」を選択。新たに追加されている「隠し自機」の設定を「あり」に変更して、セーブをしてからテストモードを終了（以降、キャラクター選択画面に出現）。

スコアUPを目指せ！
上級使役者養成基礎講座 第一回
悪美代子 戦

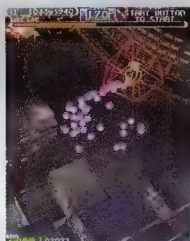
稼ぎ入門編とも言える、ステージ1ボスの速攻パターンを解説。詳しい攻撃パターンは、前号を参照のこと。

速攻パターンでタイムを短縮

パーツ扱いの護衛ザコを召喚するボスは、スコアを稼いでいくための重要ポイント。その理由は護衛ザコから出るコイン枚数にあって、倍率をかければ多少のパーツを持ったボスで粘るよりも、短時間で効率よく稼ぐことが可能。当然、ザコを召喚する攻撃パターンを早く出せば、それだけタイム短縮して稼ぎに使える。

そこで今回は前半ステージで一番の稼ぎポイント、悪美代子戦における速攻パターンを各キャラクター別にレクチャー。この速攻パターンを練習することが、稼ぎへの第一歩だ。

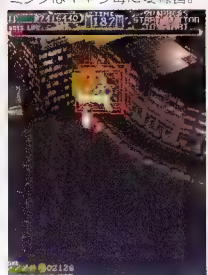
耐久力ゲージに注目！

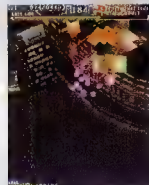
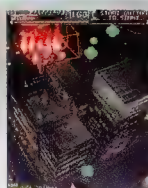
ボスは耐久ゲージで攻撃形態が切り替わる（例外あり）ため、それを見ながらの撃ち込み調整が重要。悪美代子なら、1/2と1/4で形態が変化していく。

形態の切り替えやパーツ破壊のタイミングはゲージで判断。

ハイテンション攻撃が重要！

まず、ボスを早く倒すための基本的な手段は、ボス本体に接近してのハイテンション攻撃。キャラによって攻撃力の違いこそあるが、これがもっとも効率よくダメージを与えられる（金は例外）。悪美代子の場合は第一形態の開幕、紫弾のバラまき攻撃が接近するチャンス（右記参照）！　ただし、このときにボスの耐久力ゲージを半分〜1／4（1Pスコアの千桁くらい）辺りへ止めておくことを忘れずに。

アイテムはトールや本体に密着して破壊＆回収。紫弾はタイミングを覚えて回避する。

この位置からスタートしていけばOK。密着度合いと動くタイミングはキャラ毎に要練習。

小夜＆ふみこ＆???　速攻パターン

ボスに到着したら正面左よりに密着。この位置だと開幕の紫弾が進行方向（左側）へ撃たれないため、ボス本体に張りついてのハイテンション攻撃が可能。あとはタイミングを合わせて、同じように右へ切り返すだけで第二形態へ移行する。

光太郎＆玄乃丈　速攻パターン

ハイテンション攻撃を使っても【突進→破壊可能弾】×2を飛ばすことは不可。突進攻撃は可能な限り引きつけて画面上部で小さく避け、ショットで破壊可能弾（二回目を2発以下に減らすと次の攻撃パターンへ）を撃ち落としながらダメージを稼ごう。

金専用　速攻パターン

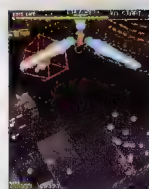
全キャラ中で式神攻撃が強力な金は、画面上部の中央で下方向に仁王剣を向けていればOK！　まず、デモの会話中にボスの上へと回り込み、仁王剣を出してから体当たりしない位置まで下に移動するだけでいい。逆に右へ動くと効率が落ちる。

※141%（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください

ARCADIA&AlfaSystem合同企画 式神の城 スコアトライアル 申請用紙

パスワード			
スコアネーム			
スコアを出したゲームセンター	（　都道府県）		
フリガナ	年齢	性別	血液型
氏名	才	男・女	
生年月日　19　年　月　日	電話番号		
住所	〒　-　都道府県　市区郡		
Eメールアドレス			

コメント

特別賞希望キャラ（　　　）

朝まで生アルファ
質問回答集〜前編〜
『式神の城』開発チームに直撃！

一体どんな豪傑が『式神の城』を作ったのか？　ディレクターのNAOKI氏に質問をぶつけてみた！

――『式神の城』開発チームの名前はありますか？

NAOKI（以下N）　無いです。ウチの精鋭はいろいろなプロジェクトで仕事を掛け持ちするので、特定チームにくくり切れないんです（笑）。

――開発チームのお名前と担当パートを教えてください。

- ●NAOKI（企画・ゲームデザイン・その他色々）
- ●久富 公志（制作進行）
- ●石神 堅信（ストーリー・世界設定）
- ●園田 未来（キャラクターデザイン、デモグラフィック）
- ●高木『BKG』大輔（メインプログラム）
- ●長谷川 浩（ステージプログラム）
- ●山内 正志（ステージプログラム）
- ●渡辺 英樹（ステージプログラム・その他）
- ●可徳 和隆（エフェクト）
- ●大原 知也（ステージ背景）
- ●川元 利華（ステージ背景）
- ●たけぼーき（敵デザイン・演出・企画補佐）
- ●永田 竜也（美術監督・グラフィック）
- ●赤星 衣美（グラフィック）
- ●島村 陽一（サウンド全般）

細かいのだともっといますが、それはゲームのエンディングで確認してください、ということで。

――ズバリ、平均年齢は？

N　28.9歳と出ました。年寄りなんだか若いんだか。ちなみに既婚者は二人だけ。大丈夫か、おい。

――開発中の出来事で最も印象に残っているのは？

N　私が自腹でアップライト筐体を買ってしまったこと。自宅のアパートには大きくて置けませんけど（笑）。

こんなステキな式神クルーに質問をしてみないか？　「〜担当の方に質問！」な感じでよろしく。宛先は「式神タブロイド」係まで。

スコトラ開催中　スコトラへ申請も力いっぱい募集中。各締切間の各キャラ最高スコア獲得者に送られる「月間MVP」、ジャスト1億点を目指す「1億pts.賞」、申請と共に「式神の城」への情熱を送ってくれた人の中から選ばれる「特別賞」など企画賞盛りだくさんだぞ。ちなみに第1回特別賞を獲得した式神フリークは、AYAさん、LENさん、MIZUさん、KTN.さん、健介さん、tarouさんだ。

STAGE 3 港倉庫街～海浜公園

地形と陣形という今までの道中とは一風変わった仕掛けでプレイヤーを苦しめるステージ3。とくに玄乃丈は苦戦必至なので覚悟しよう。

text：MVP

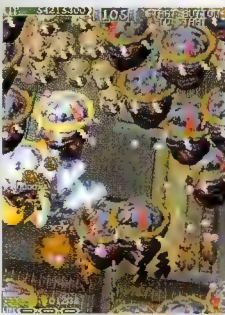
AREA 1 道中

一応破壊可能だが、「地形」と呼んでさしつかえのない大怨石をかいくぐっていく道中、ポイントは敵の出現位置近くに陣取り、弾をあまり撃たれないようにすることと、いつ前進するかのタイミングをよく計ることだ。

　ポイントAは呪木神の出現位置を抑えつつ、スクロールで左下にくるまで粘ろう。そうしたら速攻で上に移動し、ポイントBの呪木神の左側を抑える。ここはある程度したら一気に上へ抜けていくほうが楽。粘ると弾と大怨石で進路が確保しにくくなるからだ。

　ちなみに稼ぐなら大怨石へ接近し、これでハイテンション状態を維持すれば、楽に8倍を取れるぞ。大怨石の判定は見た目より小さいので、体が光るまで密着しよう。

　ポイントCからは高速スクロールが始まる。式神状態では移動速度が遅いので、ショットを撃ちながら進もう。また、玄乃丈はショットが目の前に出ないので小怨石の破壊にやや手間取るので慎重に。ポイントDでは左右のルート選択がポイント。左側に大量の小怨石が設置してあるので、これを式神で破壊して稼ぎたい。しかし、金以外は右のルートから式神で攻撃しないと、押しつぶされてしまうので注意しよう。

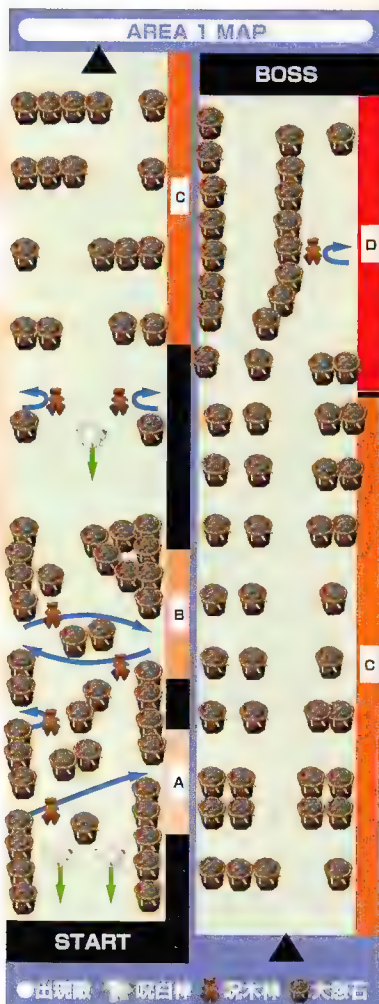
ポイントAは画面下まで粘って呪木神を破壊して稼ごう。出現即破壊をしつつ、8倍を狙え！

ポイントBではあまり粘らずに早めに抜けるのが安全だ。稼ぐなら話は変わってくるが……。

金は左の大怨石に密着して8倍を取ろう。他のキャラは右のルートから式神に任せるといい。

AREA 1 MAP

BOSS

START

●出現敵　呪白神　呪木神　大怨石

AREA 1 BOSS 呪鉄塊

第一段階（ゲージ5分の2以上）

1：火球（破壊すると5WAY弾）

2：自機狙いのスプレッド弾

3：レーザー攻撃

第二段階（ゲージ4分の1以上）

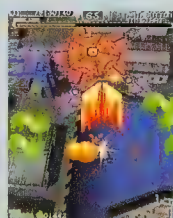
4：画面全体を円運動

5：触手回転攻撃＋破壊可能弾

第三段階（ゲージ4分の1以下）

6：破壊可能弾＋8WAY弾

7：火炎放射

　攻撃方法は各段階ともにループするが、耐久力が低いので一気に倒そう。だいたい4の攻撃あたりで倒せると思うが、これだと8倍が取りにくい。よって、第一段階の1の攻撃であまりダメージを与えずに、2の攻撃で8倍を取りつつ一気に倒すとよい。なお、ふみこは最初から式神＋ショットで1の攻撃の最後で倒せるので急ごう。

第一段階の2の攻撃でハイテンション攻撃を仕掛け、最後にチョロッと式神で焙ると楽に倒せる。

AREA 2 BOSS 醜エイ

第一段階（ゲージ3分の1以上）

1：自機狙いのリング弾

2：針弾ばらまき

第二段階（ゲージ5分の2以上）

3：2WAYレーザー＋反射弾

4：15WAY数珠弾＋破壊可能弾

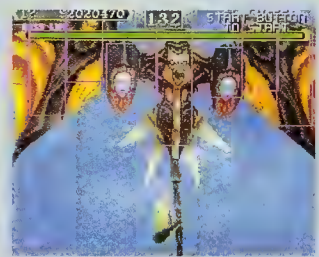
5：針弾連射＋打ち返し弾

6：炸裂打ち返し弾

第三段階（ゲージ5分の2以下）

7：針弾連射

8：大量打ち返し弾

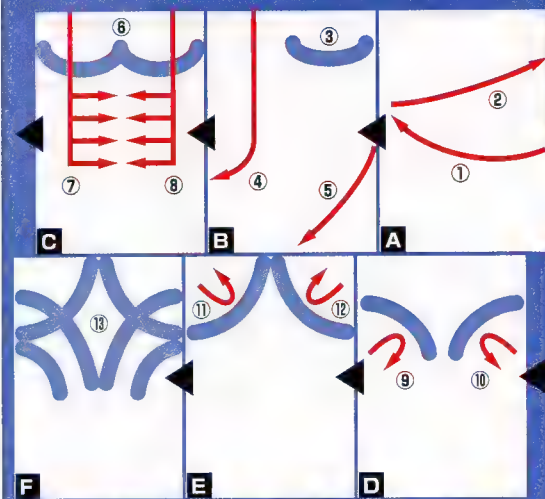
　このボスは第二段階はもちろん、第三段階も8の攻撃が来ると大幅なタイムロスになる。一気に倒すには3の間に、ボスの判定を参考に接近して、ハイテンション攻撃で攻撃すればいい。これで8の攻撃前に倒せるぞ。なお、避け方を知っておきたい攻撃は2と8。2は針弾の塊を左右に順に切り返し、8は最初は画面近くの上で破壊し、そのあと画面隅で避けるといい。

背ビレの第一関節の根本が当たり判定のギリギリ。ここに接近してあとは細かく動こう。

第二段階になる直前で待ち、3の攻撃で一気に勝負。これで一気に第三段階に持っていける。

そして7の攻撃もハイテンションで攻撃。細かい操作に慣れれば、8の攻撃前に倒せる。

ゲー事典　ボスデータ　●エリア1BOSS「呪鉄塊」：100000pts　●エリア2BOSS「醜エイ」：両翼の水晶／20000pts、本体脇の顔／20000pts、本体／100000pts
●ステージBOSS「悪浩志」：影／20000pts、本体／300000pts

AREA 3 道中

ザコ敵出現パターン

①:呪朱神×12　②:呪朱神×15　③:影×5　④:呪朱神×8　⑤:呪朱神×8
⑥:影×10　⑦:呪朱神×8　⑧:呪朱神×8　⑨:呪朱神×6　⑩:呪朱神×6
⑪:呪朱神×8　⑫:呪朱神×8　⑬:呪朱神×8×6列

この道中は呪朱神が主役。のさばらせておくと弾をドンドン出してくるので、なるべく出現位置に使いポイントで破壊するように心がけよう。また、影は倒さないと次の図に進まないようになっている。例えば図Bならば、5の呪朱神の一団を倒しても、3の影が1体でも残っていると図Cに進まないという仕組みだ。

影はレーザーを1方向に出すだけなので、先程の仕組みを使うと呪朱神を8倍で倒しやすい。具体的には呪朱神の進行方向に陣取り、影のレーザーにかすりつつ呪朱神を倒すわけだ。呪朱神は一列を倒したらすぐに次の列へ式神を持っていこう。そして呪朱神をすべて倒してから影を倒せば終了。

なお、9以降は大量得点のチャンス。9の呪朱神を少し遅めに倒して弾を出させ、この弾にかすりながら画面中央付近でがんばるというわけ。もちろん光太郎、玄乃丈、ふみこは画面下のほうで弾にかすっていけばいい。

影のレーザーにかすりながら呪朱神を倒していけばいい。次の列のことも予測して対処しよう。

9の呪朱神、11の呪朱神で弾を出させるといい。これで一気に点数を稼げるだろう。

STAGE 3 BOSS 悪浩志

第一段階(ゲージ5分の3以上)
1:自機狙いリング弾
2:大量針弾+影からレーザー
3:雷球ばらまき

第二段階(ゲージ4分の1以上)
4:楔状針弾5WAY
5:5WAY雷球+影9体から破壊可能弾
6:本体+影から青白弾

第三段階(ゲージ4分の1以下)
7:破壊可能弾+針弾ばらまき+影から格子状弾

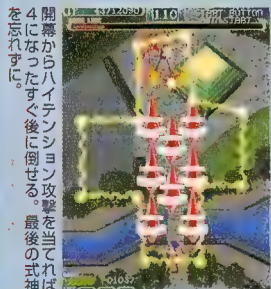
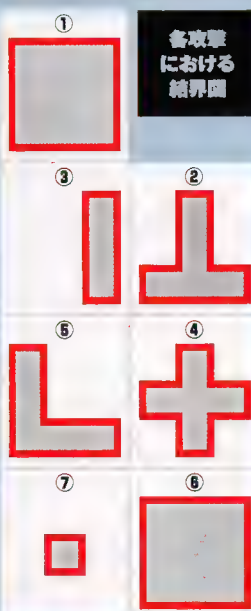
攻撃ごとに結界の形が変化し、動きが制限されてしまうこのボス。逆に結界に接近すれば、常にハイテンション状態を維持できるぞ。ここで注意したいのが、次の攻撃に移る瞬間。変形する結界に当たらないよう、左の結界図を見て次の結界の形を覚えるのが重要だ。

さて、チェックしておきたい攻撃は1、2、4。1は真正面を維持しようとするよりも、ボスの端くらいに位置しようとするほうが弾を避けやすい。2は細かく弾の間を避けるより、素早く隙間の広いところを選択して避けていこう。

片側の影を破壊しておくといいぞ。4は中心付近でボスから離れるような小さい円運動が基本だ。

最後に速攻パターンを。エリア1、2のボスのように攻撃を待つのではなく、このボスは開幕からハイテンション攻撃をひたすら当てていくことになる。こうすると2の攻撃で段階が変わり、4の攻撃が始まるくらいでボスを倒せる。なるべく正面でショットを全段当てていくように努めよう。

結界に阻まれて思うように動けない。効率良くダメージを与える速攻パターンが鍵だ。

影を1体倒し、あとは素早く針弾の隙間を探す。自信があるなら正面で細かく避けると速攻だ。

開幕からハイテンション攻撃を当てれば、4になったすぐ後に倒せる。最後の式神を忘れずに。

各攻撃における結界図

①　②　③　④　⑤　⑥　⑦

GAME IMPRESSION
パターン作りの面白さ

クリア重視のプレイでも十分に「弾避け」の楽しさを堪能できるが、やはりスコアを意識したパターン作成が面白い本作。つい先日、コインの表示上限が256枚であることが発覚したので、パターンを練り直すと……かなりスコアが伸びそうな予感が。

先を見据えたプレイの指針

最大の山場は最終面。まずは確実に5−1まで到達だ。

ボンバーをうまく使えば……大幅にタイムが稼げる!?

稼ぎ講座でも少し触れている通り「いかに点効率を維持して、タイムを残せるか?」が稼ぎの課題。その理由は5−1ボス(第二形態)の稼ぎにあって、ここまで可能な限りタイムを持ち越すことが、現時点での最終的な目標と言える。極端な話をすれば、一部のボスはボンバーを使ってでも早く倒したほうがお得。次回の攻略では、この辺りを重点的に取り上げる予定だ。

ゲー事典 ザコ敵データ ●小怨石:5600pts。エリア1に配置されている障害物。進路を不才でいるが、簡単に破壊できる。●大怨石:30000pts。行く手を阻むべく、敷き詰められている障害物。耐久力が高く、破壊は難しい。●呪朱神:3260pts。エリア3に登場する呪白神の強化版(?) 列をなして行進し、弾を撃ってくる。●呪白神.3260pts。エリア1に登場するザコ。フラフラと漂うだけで、攻撃はしてこないので安心。●呪木神:2980pts。1体のみ破壊すると30000pts入る。エリア1に登場し、弾を撃ってくる。●影:10000pts。エリア3に登場する、ボスの分身。固定の陣形で登場し、様々な弾を撃ってくる。

BEAT MAXIMUM

この冬も踏み尽くせ!!

世間を騒がせるDDRシリーズ6作目。40曲以上もの新曲を投入して、ついに本格稼働が始まった。初登場の要素や新曲リストを、「true...」でソロデビューした小坂りゆ直撃インタビューと併せて、とくとご覧あれ！

Text：閃屋

これぞ新要素！　DDRMAXならではのフリーズアロー!!

DDRMAXって一体、何!?　そう思った人も多いだろう。そう、その名の示す通り、本作はこれまでのシリーズから最も激しく熱くパワーアップした最新作！

その新要素の最たるところが、これまでに無かった新しい矢印「フリーズアロー」の存在だ。コイツはいくつもの矢印がつながったように見えるが、実体は一塊りの矢印。フリーズアローが流れてきたからといって、大慌てで勢いよく超連打したら恥ずかしいぞ！　この矢印がステップゾーンに入るタイミングで足を置き、最後まで踏みっぱなしにしておけばバッチリだ。新矢印のおかげでまったく新しいパターンが加わって、ステップがさらに奥深くなったのは、いうまでもないだろう。

不自由が生む自由をしっかり堪能させてくれる、これがDDRMAXなのだ!!

楽しみ満載！　新生DDRそのシステム

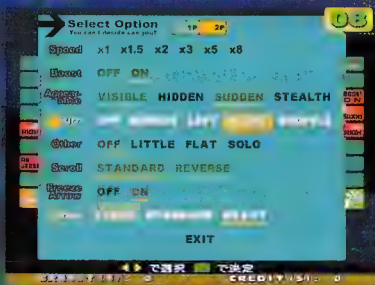
より直感的に！　モードセレクト画面

難易度の表示も、DDRMAXになって新しくなった。今回は「楽(LIGHT)」、「踊(STANDARD)」、「激(HEAVY)」の三段階となる。

また、選曲前に難易度を選択させてくれるので、勘違いが起こりにくくなった。その後の選曲画面でも、上下フットパネルで難易度変更がきくのも何げに親切で嬉しい。

難易度表記がグルーブレーダーに！

これも新感覚。曲の難易度を五角形のレーダーが示し、視覚的にもより分かりやすくなったのだ。

- 全体密度　全体的な矢印の占める割合
- 最大密度　最もキツい部分の矢印の占める割合
- 変則度　シーケンスの変則さ
- 踏みっぱ度　フリーズアローの占める割合
- ジャンプ度　ジャンプの占める割合

昇り詰めろ、踏み師への道！

そして高みを目指す人のため、隠し要素も用意されている。曲決定の際、決定ボタンを押しっぱなしにしておくと、詳細な設定ができる「オプションセレクト」に突入できるぞ。

また、ファイナルステージで「HEAVY」を選択し、どの曲でもいいので「AA」以上をたたき出すと、エキストラステージが出現するのだ！

曲名	アーティスト名	出展	bpm
LOVIN' YOU ~ROB SEARLE CLUB MIX~	VINYL BABY	BEST OF WORLD TRANCE~FANTASIA~	139
SOMEWHERE OVER THE RAINBOW	COSMIC GATE	BEST OF WORLD TRANCE~FANTASIA~	35-140
HIGHS OFF U ~Scorccio XY Mix~	4 REEEL	Dancemania summers 2001	130
true... ~radio edit~	小坂りゆ	KONAMI Original	125
WWW.BLONDE GIRL ~MOMO MIX~	JENNY ROM	Dancemania SPEED BEST 2001	170
ORDINARY WORLD	AURORA featuring NAIMEE COLEMAN	BEST OF WORLD TRANCE~FANTASIA~	139
BYE BYE BABY BALLOON	JOGA	Dancemania	145
ON THE JAZZ	Jonny Dynamite!	KONAMI Original	130
COW GIRL	BAMBEE	HAPPY PARADISE 2	138
GHOSTS ~VINCENT DE MOOR REMIX~	TENTH PLANET	BEST OF WORLD TRANCE~FANTASIA~	138
MIRACLE	ST.JANNARO	Dancemania summers 2001	120
Firefly	Be For U	KONAMI Original	150
WITCH DOCTOR ~GIANTS TOONS VERSION~	CARTOONS	CARTOONS TOONTASTIC!	150
DIVE ~more deep & deeper style~	Be For U	KONAMI Original	155
Groove	Sho-T feat. Brenda	KONAMI Original	138
Do It Right	SOTA feat. Ebony Fay	KONAMI Original	136
Share My Love	Julie Frost	KONAMI Original	125
DO YOU REMEMBER ME	JENNY	HAPPY PARADISE 2	150
Look To The Sky	System S.F. feat. ANNA	KONAMI Original	140
TELEPHONE OPERATOR ~Club MIX~	SHELLEY PETER	Dancemania summers 2001	146
JUSTIFY MY LOVE	TESS	Dancemania X8	140
The Centre Of The Heart ~STONEBRIDGE CLUB MIX~	Roxette	Dancemania	128
夜空ノムコウ YOZORA NO MUKO	EUROBEAT LOVERS	HAPPY PARADISE 2	156
I'M IN THE MOOD FOR DANCING	SHARON	HAPPY PARADISE 2	150
NORI NORI NORI	JUDY CRYSTAL	HAPPY PARADISE 2	160
LET'S GROOVE	TIPS & TRICKS VS WISDOME	Dancemania summers 2001	65-130
TWILIGHT ZONE ~R-C Extended Club MIX~	2 UNLIMITED	Dancemania X8	138
そばかす FRECKLES ~KCP Re-Edit~	TIGGY	HAPPY PARADISE 2	150
FLASH IN THE NIGHT	FLASHMAN	HAPPY PARADISE 2	158
MY SWEET DARLIN'	WILDSIDE	HAPPY PARADISE 2	157
Let the beat hit em! ~CLASSIC R&B STYLE~	STONE BROS.	KONAMI Original	102
SO DEEP ~PERFECT SPHERE REMIX~	SILVERTEAR	BEST OF WORLD TRANCE~FANTASIA~	140
exotic ethnic	RevenG	KONAMI Original	190
FOLLOW ME	LADY BABY	HAPPY PARADISE 2	158
FANTASY	MELISSA	HAPPY PARADISE 2	180
Midnite Blaze	U1 Jewel Style	KONAMI Original	150
Healing Vision ~Angelic mix~	2MB	KONAMI Original	46-196
Groove 2001	Sho-T feat. Brenda	KONAMI Original	140
ORION.78 ~civilization mix~	2MB	KONAMI Original	200

DDRから生まれた歌姫

小坂りゆインタビュー

昨年12月に開催された「ダンスダンスレボリューション5thMIX アーティスト・オーディション」で見事選ばれ、女性四人組ユニット「Be For U（ビー・フォー・ユー）」の一員としてデビュー。10月17日にソロデビュー曲「true...」が発売されたばかりの16歳、小坂りゆ。今回はデビューのきっかけ、そしてソロデビューについて直撃インタビュー！

小坂りゆ（こさか・りゆ）
1985年1月17日生まれ　神奈川県出身　O型
「DDR 5thMIX アーティストオーディション」で選出され、誕生した女性4人組ユニット「Be for U」の一員。
　ホームページ上の投票などで人気が高かったため、今回ソロデビューを果たした。

――まず、今回ソロでデビューすることが決まった時は、どんなお気持ちでしたか？

小坂　最初は実感が湧かなくて……。「あっ自分がやるんだ」っていう実感が湧いたときに、「がんばらなくちゃ！」って。皆さんに、自分が持つだけの力を伝えていけたらいいなって改めて思いました。

――「DDR 5thMIX アーティストオーディション」がデビューのきっかけになるんですよね？

小坂　ええ、オーディションのポスターを見て、DDRも好きだし、歌うこともすごく好きなので、楽しそうだし、いい経験だなと思って、受けてみたら合格して……。

――その時はどんなお気持ちでしたか？

小坂　もうビックリです！　ただビックリで。「えっ、ホントに私が？」って思いました。

――今回のソロデビューも、同じように驚きましたか？

小坂　そうですね、さらにビックリという感じで。何度も「ホントですか？　ホントですか？」って聞いちゃいましたもの。とにかく驚きばかりでした。

――DDRを知ったきっかけは？

小坂　高校に入ってから友達に誘われて、ゲームセンターに行くようになったんです。そこでDDRのうまい人を見て、自分もちょっとやってみようかなと思って、実際にやってみたら、すごかったんですけど（笑）。最初はすぐゲームオーバーになって、すごく悲しかったです～。

――今回、「true...」では作詞にも挑戦されていますね。

小坂　難しかったです。どうしたら自分の気持ちが伝わるのかなって考えて、で素直に書くのが一番なんだなって思って頑張りました。作詞の期間が一週間だったので、苦労したんですけど。出来上がった時は充実感があったので、これからもいろんなことに挑戦していきたいですね。

――ソロデビュー曲もNAOKIさんがプロデュースされていますね。いっしょに仕事されて、どんな印象を持たれましたか？

小坂　とにかく面白い方で、いつも楽しくお仕事をさせていただいてます。仕事中も会話が尽きないですし、いつも楽しく場を和ませてくれます

――DDRMAXの中で一番好きな曲は？

小坂　「Firefly」です。それにもちろん、ぜひ「true...」で踊ってみてほしいですね。

――最後に小坂さんのファンとDDRプレイヤーの皆さんに一言お願いします。

小坂　デビューシングル「true...」には、自分の中にあるものを全部詰め込んだつもりなので、曲を聴いて、いろいろなことを感じてもらえるとうれしいです。

それに、DDRをプレイされている皆さんを見るたびに思うんですけど、本当にすごいですね。とにかく熱いなと。これからも目いっぱいがんばってください。小坂もやります!!（笑）　皆さんの期待にこたえられるようにこれからもっともっと頑張っていきたいと思います

――本日はどうもありがとうございました。

アミューズメントマシン
AMショーでも、りゆちゃんの魅力炸裂！

9月22日、東京ビッグサイトで開催されたAMショーではDDRイベントで2回、ステージに立った（写真）。また、10月に行なわれた東京ゲームショーでも、可憐な歌声とアグレッシブなダンスを披露してくれたぞ。

「true.../小坂りゆ」
東芝EMI／TOCP-4140　￥1,260（税込）

彼女のソロデビューシングルとなる今作。もちろん楽曲提供、プロデュースはNAOKI氏が担当している。
　このCDをパソコンのCD-ROMドライブに入れることで、インターネット上の限定ウェブサイトにアクセスすることができ、レアな動画画像などがダウンロードできる。
　りゆちゃんファンは即GETしよう！

キミの街にもモンゲーが来る！(かも)

ついに正式出荷となったモンスターゲート！　それにともない、新しい遊び方「イベントモード」が追加されたのだ。冒険者としての腕前を競い合え！

MONSTER GATE モンスターゲート™

　Text：MOMO

ここでおさらい！

モンスターゲートを遊ぶために必要なもの

※エントリーカードは、最初に登録したお店でしか遊べない。

ゲームモード紹介

探検ゲーム

ダンジョンに潜って、マジックカードや宝石カード（メダル）を集めるゲーム。先に進むことで、より難度の高いダンジョンに挑むことができるぞ。

対戦ゲーム

大陸の領土を他のプレイヤーと奪い合うゲーム。基本ルールは探検と同じだが、クリアすると領土を自分のものにできる。領土を確保すると、収入が得られるぞ。

イベントモード

参加者全員同じ条件でスタートし、一定時間以内にどれだけ領土を得られるか競う対戦ゲーム。メダルもエントリーカードも必要ないが、普段、いつでも遊ぶことができるモードではないので、ゲーセンのイベント情報などで、いつ開催されるか確認しよう。

冒険の基礎をもう一度

モンスターゲートがいよいよ正式出荷となったので、今一度ゲームの基本ルールを説明しておこう。

ダンジョンに進入するには、BET（メダル）が必要になり、高難度のダンジョンほど多くのBETが必要となってくる。また、対戦で他プレイヤーの居城に戦いを挑むためにもBETは必要だが、こちらは一律10BETだ。

ダンジョン内はターン制で、プレイヤーが1回行動すると、モンスターたちも1回行動する。余分な行動が死を招く事もあるので、慌てず正確な判断をしてほしい。

ダンジョン内にはマジックカードが落ちており、これを拾って使うことができる。使うにはメダルが必要で、強力なカードほど使用料が高くなっていく。残ったカードはダンジョンを出れば、カードフォルダーにストックさせることができるぞ。

敵を倒していくと、少しずつだがキャラクターが成長していく。ダンジョンから抜けると初期値に戻ってしまうが、生き残りたいなら、レベルアップ作業は怠らないようにしよう。

ダンジョンの最下層か最上階まで進むと、クリアの証となる宝石カードが設置されている。これを取れば、ダンジョンクリアとなるのだ。ダンジョンをクリアすれば、報酬としてメダルが支払われるぞ。高難度のダンジョンほど、クリア時の報酬は高くなるのだ。

ダンジョン内にはマジックカードが落ちている。拾って有効に活用しよう。

最下層のどこかにある宝石カードをゲットすれば、ダンジョンクリアだ。やさしいダンジョンまでは、入り口まで歩いて戻る必要がある

独占インタビュー　モンゲー開発者に迫る!!

モンスターゲート総合プロデューサー　K氏

モンスターゲートがメダルゲームとして登場した理由や、イベントモードの誕生秘話など、じっくりお話を聞いてきたぞ。

――ビデオゲームとして遊ばせることもできたかと思うのですが、なぜメダルゲームとして開発したのでしょうか？

K：メダルゲームにすると、ギャンブル性という要素が入ってきますよね。ビデオゲームにすると、スキル性が主になってくる。RPGとなりますと、ステップアップ性、育てる要素が入ってきますよね。3要素が含まれているのがモンスターゲートなんですよ。

スキル性とステップアップ性だけならば、すでに家庭用やビデオゲームで存在していると思うんです。そこにハラハラドキドキ感、一攫千金と言ったギャンブル性をミックスすることができれば、これは新しいジャンルとして確立できるかなと思ったからです。

冒険だったんですが、単なるビデオゲームとして発売するよりは、メダルゲームとして出したときのインパクトは強いかなと。実際、メダルゲームとして出したことによって、話題になったかなと思ってますよ（笑）。

――メダルゲームとして出すことによる、不安などはありましたか？

K：それはもう、絶望のようなものがありました（笑）。メダルゲームのプレイヤーって、緻密な人が多いんですよ。メダルを増やすために確率や期待値を細かく計算しながら遊ぶこともあります。そんな人たちがプレイして理不尽にメダルを失うようなルールになっていると、機械の都合で調整していると思われてしまい、長く遊ばれなくなってしまう。

そこで「納得性のある不幸」を繋げて作っているんです（笑）。

例えば、狭い通路の先にいきなり敵が現れて、殴られる。これは半分の確率でプレイヤーが殴れることもあるし、ブライトやサーチで確認もできるので、インチキではないとアピールできるんです（もちろんインチキはないですよ）。こんな状況であれば、メダルの消費は納得できると思うんですよ。

逆に納得できないだろうと思ってやめたのが「痛恨の一撃」などの要素ですね。メダルが増えてきたら頻繁に出るようになる、なんてことに思われたら、もう遊んでもらえないですよね。

「納得できる」を積み重ねて、ゲームとして完成させたんですよ。

――メダルもカードもいらないイベントモードというのは、どうして加

最強を決めろ！ イベントモード

メダルもカードも不用なイベントモード。お試しで参加するのも、本気で対戦するのもアリなバトルロイヤルだ！

強力なマジックカードもこれ。レアカードも何枚か入っている。普段使えないからって、無駄づかいするなよ

各城には、城主ポイントが設定されている。ただし、難易度の高い城ほど、ポイントも高いぞ

先日開催されたAMショーで明らかになった、イベントモード。普段遊べるモードではない、イベント用の特殊なゲームモードだ。

イベントモードではエントリーカードとメダルを必要としない。そのため通常はこのモードで遊ぶことはできず、ゲームセンター（オペレーター）が日時をセッティングし、その名の通りイベントとして運営してもらう必要がある。お店ごとの開催日時をチェックして、ぜひとも参加してみよう。

イベントモードの利点は、エントリーカードとメダルを必要としないため、気軽に参加できること。レア度の高いマジックカードを惜しみなく使うことができることだ。強者の冒険者を求めて、足を伸ばしてみるのも面白いだろう。

それでは、基本的なルールを説明しよう。基本となるのは、対戦ゲームと同様の大陸争奪戦だ。

プレイヤーには、メダル（クレジット）1000枚と、決められたマジックカード数十枚が全員に渡される。マジックカードはなかなかお目にかかれないレアカードも入っているので、使いどころを間違えないように。

イベントモード基本ルール

☆メダル、エントリーカード使用不可（なにも要らない）
☆お店が決めた日時にスポットで開催される。店頭告知を見逃すな！

遊びかた

- ●制限時間1時間（※標準設定）
- ●初期メダル1000枚
- ●決められたマジックカードを持っている（初期カードにプレイヤーごとの差はない）
- ●領主のいない領土には、制限なく挑戦できる（他のプレイヤーが挑戦中は不可）
- ●他のプレイヤーが所有する領土に挑戦するには、隣接する領土を持っていなければならない
- ●時間終了時に、領土ポイントとメダル枚数の合計で、順位を決定する

制限時間は1時間。終了時に領土ポイントとメダル枚数の合計で、順位が決まるのだ。領土ポイントとは、その領土を占領したときに得られるポイント。領土ごとにポイントは違い、領土選択時に画面左上で確認することが可能だ。難しい領土ほど、ポイントが高いぞ。

基本的に空いている領土への挑戦は自由だが、他のプレイヤーの私有する領土への挑戦には、制限がある。挑戦するためには、その領土に隣接する領土を所有していなければならないのだ。

イベントモードで勝利を収めるためには、時間や他のプレイヤーとの駆け引きが重要になってくる。時間制限があるので、スピードが要求されるだろう。かといって先ばかり急いでは、クリアは難しい。バランスが重要だ。

駆け引きとは、高ポイントの領土へ挑戦するタイミング。先に奪ってしまうと、他のプレイヤーに奪われる可能性も高くなる。奪われた領土を取り返すのは難しいぞ。

残り時間と順位は定時間ごとにアナウンスされる。残り3分でクリアできるのか？

1時間でイベントモード終了。参加者のライフモニターで、順位が発表されるぞ

えられたのでしょうか？

K：真のスキルを競うための別の姿として付け加えてみました。

最初は、開発陣どうしの腕の競い合いから始まったんですよ。誰がうまいか勝負しようじゃないかって（笑）。1時間で誰が一番メダルを増やせるか……そうしたら、結構面白かったので、何かにつけ時間制バトルをやるのが習慣になっていました。

遊んでいるうちになかなか奥深いものだと気付いて、商品の中に折り込んでみようと……いまだに開発陣の誰が最強かは決まっていませんけどね（笑）。

この先、モンスターゲートはどう成長していくのでしょうか？

K：今ある方針としては、シミュレーション的な発展をさせたいですね。プレイヤーが複数いるので、いろいろな局面が発生しうる。そんな自由度を増していく成長のさせ方を考えています。

例えば、ほんとに例えですけど、現在、城を守る手段というとガーディアンを置くか、その周りの城を固めるしかないんですよね。それが自由度の低さかなと。

そこで城を大きく改築出来るとか、特殊な要素（毒沼など）を加えられるとか、配置ガーディアンの組み合わせによって強さが変わるとか……自由度が膨らむことによって、戦略や各城の守り方も膨らんでいくと思うんです。

家庭用ではないので、人と人とがもつれ合うことによって個性が出せますので、そのもつれ合いのバリエーションを増やしていきたいですね。ストーリーが増えるだけで皆が同じ道を進むのであれば、ゲームセンターに置く価値はないと思いますので。

それでは、最後にプレイヤーへひと言お願いします

K：モンスターゲートはまだまだ成長過程にあります。これからも皆さんのご意見を取り入れながら、もっと面白いゲームへ発展を続けていきます。ご期待いただくとともに、応援よろしくお願いします。

開発陣とイベントモードで遊ばせてもらったが、レベルの違いに愕然（ワースト1、2位）。いつかリベンジなるか？

モンスターゲート イベントモード 大会告知募集！

©2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

新しく加わったイベントモードで「大会を行なうぞ！」というオペレーターの方、ぜひアルカディアまでご一報ください。誌上にて大会日時を告知したいと思います。

詳しくは、142ページから掲載している「全国ゲーセンイベント準備会」のコーナーをご覧ください！

コスプレ プレイスタイル Vol.19 PLAYSTYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

Feel so good style

コスプレネーム／DIEさん［ティーダ］
橋基勇気さん［アーロン］
久野悠さん［ワッカ］

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです
　今回は『FFX』のコスプレを投稿してくれたお三方です。いやぁハイレベル！　衣装の隅々まで丁寧に作られていますし、撮影場所もゲームの雰囲気そのまんま！　実に素晴らしい完成度です！

投稿写真のご紹介

皆様こんにち～。コスパの中里です。夏の暑さが嘘のように涼しくなりましたね～。風邪などひいていないでしょうか？　僕はひいてます(笑)。

秋の「東京ゲームショー」や、ハロウィンシーズンでコスプレする機会が増えているのではないでしょうか？　夏場は暑さ対策でしたが、そろそろ寒さ対策もしっかりしておかないと駄目ですよ～。

「KOF」の不知火舞のような超薄着の衣装でも、下半身を素肌にしないで肌色のスパッツやオールスルー(継ぎ目無し)のストッキングを履くなどすると、相当体温を維持できます。

ついでに露出対策にもなって二度お得です。

短いスカートの衣装や、あからさまにパンツ見えちゃう衣装が多いと思いますので、露出には気を付けて楽しくコスプレしてくださいね。

それでは今月もコスプレ・プレイスタイルおつきあいください～。

◆DOA2　あやね【暁らんまさん】
リボンの作りが綺麗でいいですね。ロケ撮影も好感度大！

◆GGX　メイ【KUMIKOさん】
アーマーや小物の出来が素晴らしいです。錨は迫力ありますね！

◆燃えろ！ジャスティス学園　軽井沢もも【あやたさん】
ぐわぁ！　これはズルい(笑)。本人も楽しんでいるのが◎。

◆CCさくら　さくら【木下いつきさん】
可愛らしい衣装がいい感じです。背景がまぶし～(笑)。

◆ポップンミュージック6　ユン【うやこさん】
根強い人気のポップンキャラです。綺麗にまとまっていますね。

◆KOF99餓狼チーム　ジョー東【ヒトデ大石さん】他
衣装の作りも丁寧ですし、ポーズも実にいい感じです。

カメラ小僧の皆様！

コスプレ・プレイスタイルでは最近一番人口が多いのではないかと言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！　投稿写真の裏に

・キャラクター名・コスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ／レンズなどなど)
・撮影環境　・露出／絞り　・使用フィルム

などを書き込んで送ってください！

データを写真雑誌のように掲載し、皆様がどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな～、と考えております。投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は、明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレDJ
取材させていただける、現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆様からのお手紙、お待ちしています～。
ホームページも募集中です～。

拡張版！アーマー系衣装製作記

毎回、お隣りでお送りしているアーマー系衣装(「PSO」レイキャスト)の製作記なのですが、今回は内容も盛りだくさんなので、ちょこっとだけ拡張してお送りします。

前回までで、ウレタン素材の切り出しについて解説したので、今回はウレタン素材の組み方。接着、曲げについて解説したいと思います。

右写真がウレタンを仮り組みした姿です。

まずウレタンどうしの接着には基本的には「Gボンド」を使うのですが、Gボンドは凄く陥りやすい落とし穴があってうまく使えない人が多いようです。

まず大切なのは張り付けたい素材両面にGボンドを薄く均等に塗る事です(左図参照)。

両面に均等に薄く塗る
↓ 7割乾いてから張り付ける

そして通常の接着剤とは違い、触ってもべたつかない程度まで乾いてから材料同士をくっつけます。

このように、きちっと使用法通りに接着すると、かなりしっかり接着できるはずです。

素材に接着剤を塗る際は、専用のハケやウレタンの端切れを使って塗るのがお勧めです。指などで塗ると大きなムラができてしまい、乾燥に差が出てしっかりと接着できない所ができてしまう可能性があります。

垂直にウレタンを箱組みするときは簡単ですが、そうでないときは切断面の角度によって、箱組みの形が決まります。どうしても計算で角度が出せない場合は、少々大きめに材料を切断して、ガムテープなどを使って仮り組みしながら角度を決めていくのもいい方法です。

↑力に弱いが角が加工できる

↑力に強いが角が加工しづらい

カットの角度で外見が決まる

コス事典

担当中里の「暑いうちにダイエット作戦」は見事に玉砕でした（>_<）。それにしても「CAPCOM VS. SNK」のボスモードがすごすぎです！　自キャラがレシオ2だとCPUのスーパーコンボ一撃で体力0。いやぁ～、久々に燃え燃えの2D格闘ゲームですね！　アルカディア編集部の皆様、対戦して！

上写真のように角に面を出したい場合や、角を軽いカーブにしたい場合などは、少々コツが必要です。

まず面を出したい場合は、右ページの図のように断面を垂直に張り合わせて、角をカッターで落とすのが最も簡単な方法です。

ゆるやかにカーブした角にしたい場合は左図のようにウレタンを二重にして整形すると、綺麗なカーブを描けます。

注意する点は、どちらも最終的に表面に合成布(ラリッサなど)を張り込みますので、表側は特に気を遣って綺麗に仕上げなければなりません。

以上の方法で大抵の立体は再現できると思いますが、ウレタンで整形しきれない細かい部品の説明などは次回以降にまわしたいと思います。

下写真は上から「裏打ちカーブ」真ん中が「5ミリウレタン二枚重ねカーブ」下が「45度カット垂直組」の写真です。

見てもらえば分かるように、「二枚重ねカーブ」は厚みの都合上少々よじれてしまう性質があります。

この箱組の使い分けをマスターすれば、ほとんどの鎧系衣装は怖くなくなるのではないでしょうか?

以上の方法で、おおざっぱな二次曲線的な衣装は製作可能になったと思うのですが、問題は半球のような三次元の形状のものを作る必要があるときです。

多くの場合は「ビートプレス」という方法をとるのですが、これは大がかりな作業になりますので、なるべくやらないですむように設計するのが先決です。

かといって、避けても通れないので説明していきます。

ウレタン素材の長所である「熱を加えると、ある程度自由に変形する」性質を活かして、素材を立体の型に押し付けて成形するのが「ビートプレス」です。

ヒートプレスの概要は左上図を見て頂きたいのですが、この作業は火を使うので非常に危険な作業でもあります。初めてチャレンジする時は、充分注意して行なってください。

ヒートプレスしたウレタンも、通常のウレタン同様にGボンドで接着できます。当然、ヒートプレスによって厚みが変わったりするので、サイズの微調整や修正などが必要になるのですが、そのあたりは組み立てながら、行き当たりばったりで行なっても問題ないでしょう。

ウレタンの箱組作業がうまくできていれば、ほぼ完成したも同然です。後は表面に合成皮を張り付けて、塗装になります。作業中に付いてしまったボンドのかすや、ちょっとした汚れ、バリなどは、この段階でヤスリやカッターなどを使って綺麗に取っておきましょう。裏面はどうせ見えないので、そのままでも問題ないでしょう(笑)。

ちなみに、写真は右から表面を軽く仕上げた状態の腕パーツ・ボディ正面・ボディ側面です。ボディ両サイドはラリッサを回り込ませるために、本体と固定していませんので隙間があります。

さて、次回からはウレタン成形の細かい仕上げ部分とラリッサ(表面)の張り込み作業などを解説していきたいと思います。

このコーナーでは、衣装の作り方についての質問も受け付けています。どんな簡単な疑問でもOKですので、ドンドン質問をお寄せください。それでは次回もお楽しみに！

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン。(>_<)

DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。

このコーナーでは、DJプレイに関する皆様の質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送ってください。

コスプレDJの取材も予定しておりますので、取材に来てもいいよ～、という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先も忘れずに明記してください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON
1965年 東京生まれ A型
ONE WAY(千葉)・サバス東京(青山)・JUNGLE BASS(六本木)・HI TIME(新宿)・ベルファーレ(六本木)・CODE(新宿)など、Disco、CLUBde DJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

立体で豊かな情操教育を

立体貴族スペシャル ワンダーフェスティバル 2001・ReStart ―後編―

今回の立体貴族は先月号に引き続き、ワンフェス特集PART2をお送りします。今後は新製品紹介や皆さんの力作、特別企画なんかも用意していますので、立体貴族道に精進しておくといいでしょう。 Text：田渕健康

今月もワンフェスに出展されていたアーケード系作品のご紹介をしていこう。“アソシエイションXR+”や“超空間SNK”でも関連作品を掲載しているので、そちらも合わせて見ていただきたい。なんか、今月のアルカディアは立体月間って感じ。

ちなみに、このページや他のページで紹介しているワンフェス出展作品は、当日限定販売の貴重なアイテムなのだ(なお表記は商品名、ディーラー名／原型師名の順、『　』内は原型師さんのコメント)。

1/6 レインボーミカ
ガレージメビウス／唐詩郎

『次はもっと丁寧に仕上げたいと思います』
☆ゲーム中の一瞬を再現。ちゃんとレスラーの体型をしてます。

ノンスケール ネクロ
ASSOLUTO&クレイン・クラフト

☆ポージングが不敵なキャラクターを物語っています。

1/6 デビロット・ド・デスサタンIX世
薬味堂／薬味すだち

☆このデビロット様の神々しさを見やがれってんだ！ まさに悪の華って感じよな。

1/144 轟雷
HERO ROBOT GENERATION/May-myn

『フル可動の可能性をつきつめようと、股関節など工夫してみました』
☆キカイオーのライバルロボ、轟雷を大迫力の立体化。ノンスケールのシャドーレッドも付いてお得。

1/6 ジェネティ
CHEMICAL REACTION／平井康宏

☆『キャプテンコマンドー』に登場する墓守宇宙人・ジェネティーがガレージキットに！ こーゆー作品を見られるだけでも、イベントに行く価値があるぞ。

1/6 レイファン、あやね、霞
だっくている／Renn

『あまり人が作らないコスチュームなどを作ってます』
☆ビキニで登場のDOAギャルズ。お茶の間に飾って年中ドキドキしてみるのも一興。

☆リングコスチュームバージョンで立体化。ていうか水着じゃないのさ。

1/6 ティナ・アームストロング
P-UNIT&P'z

1/8 ルナ
Free Play／ユースケ

『鎖骨と胸と腹筋です！』
☆スラッシュアウトのヒロイン、ルナを立体化！ こいつはレアだ。

1/5 春麗、ジューン
BEEF EATER

『なぜかカプコンの中華娘が続いてしまいましたが、二人とも大好きなので気持ちよくできました』
☆ぜひとも二つ揃えてディスプレイしたいアイテムですよね！

1/8 フェリシア
Out of Base／がるる

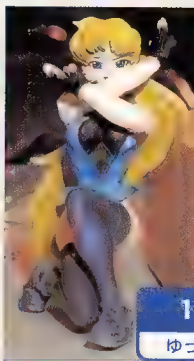
『ダイナミックな動きをみてください』
☆ポージングにメリハリがあって特徴的です。

ノンスケール テムジン白虹騎士団仕様
緋龍工房／緋龍使い

『次回以降は、バーチャロン フォースネタで頑張ります！』
☆独特のカラーリングでスタイリッシュに仕上げられたテムジン。こういう変わったバリエーションのキットを見られるのもイベントならではなのだ。

1/6 御崎恭子
スタジオ猿／TAN

『少々荒いところもありますが、長いこと寝かせていたものがついに完成しました』
☆苦労の度合いを忍ばせる、見事な完成度。スーチーっ子は必携ね。

今回もパッケージはキャラデザイナー描き下ろし。これからも続けてほしい所存。

1/8 レイチェル
ゆっくんアキちゃん製作所

☆貴族の定番(?)、マーシャルチャンピオンからレイチェル嬢。気が付くと、いつも完売している根強い人気ぶり。

貴族NOW
最近、[illegible]で[illegible]子に乗ってる立体貴族ですが、来月は新製品ラインナップが続々登場中の『C-WORKS』大特集[illegible]んでみたい。[illegible]ディングバイパーズ(なぜに今?)の人気キャラが[illegible]登場[illegible]。さらに[illegible]ワルシマ製作所とオーバーダートのコラボレーションで放つ[illegible]。[illegible]

第7回 ポップンな関係/開発者座談会

ついに動き出した最新作 ポップンミュージック7 。発売前から多くの期待を寄せられるこの作品、その秘められたパワーと可能性はいかに!?

大ヒットを記録した ポップンミュージック6 のスタッフが挑む、新たなる挑戦 それが ポップンミュージック7 !。AMショーでも大好評を博し、満を持して世に送り出されることになった 7 だが、何だかすごいことになってそうで……? ポップン開発者インタビュー後編、数々の謎を孕みつつスタート!

今度もバトルが熱い!進化した対戦モード

「過去最大のボリュームを誇る」と開発の方々も太鼓判を押す ポップンミュージック7 。特筆すべきは大パワーアップを遂げた「あるモード」たという 果たしてそのモードとは?

で、超気になる「すごいことになってるモード」っていうのは?

hajime saito(以下saito) それは、対戦の「バトルモード」ですね。

TAMA そもそも『6』のバトルモードは「誰もが気軽に遊べる対戦」をコンセプトに置いたため、対戦の魅力の一つである“相手と駆け引きする楽しさ”が少なくなってしまった部分があったんです。

そこで、今回のバトルモードは“対戦における駆け引きが楽しめるものを”という点から、改良を始めたんですよ。

wac 今回は相手に攻撃を仕掛けると、攻撃を受けた相手が反撃できるようになってるんです。おじゃまの打ち合いになるというか……もはやそこだけミニゲームの域に達している感じで(笑)。演奏しながらおじゃまの打ち返しもやらなくてはならないという、なかなか激しい仕上がりの対戦モードになりそうです(笑)。

saito ちなみにバトル中のキャラはKOHAの描いたポリキャラなんですよ。

shio ポップンはこのご時世に平面であり続けてるのが一つの魅力だと思うので、どうかなと思ってたのですが……試作で上がってきた職人Piu:KOHA作のポリキャラが鬼のように愛らしくて、不安はいっぺんに吹き飛びました。

さらに「対戦」を楽しめるモードになるのには、間違いなさそうですね。

wac 対戦だけじゃなくて、「楽しい」と思えるような要素は何でも取り入れていきたいですよ、やっぱり。『6』の時は、わりと硬派だったというか……我々が作りたいものを作ってしまった、って感じがするんですね。

だから、今回の『7』では、そのお返し……というか、ユーザーさんに喜んでもらえそうなことは何でもやっていきたいな、と。

先だっては、 7 に登場するキャラクターの名前募集も行ないましたが、反応はいかがでした?

saito いや、びっくりしましたね。予想以上の数の応募がありました。8,000票くらいだったかな?

shio ホームページでの反応もすごくって、みんなで驚いてます。

wac まさに、ユーザーといっしょにゲームを作ってるって感じですね。そのうち「君たちが作るポップンミュージック」になるかもしれません(笑)。

saito ポップンミュージックっていうのは私たちが開発しているのではなく、ユーザーさんに育ててもらっているゲームだと思ってます。『7』の名前募集企画や、『6』で開催したお店別ランキングのステップアップチャレンジキャンペーンなどを見ていると、本当にユーザーさんから大事に育ててもらっているな、って思いますね。

wac ありがたいことに、励ましのメールとか笑えるメールなどもたくさん頂いてますし、これからもみんなと共にある「ポップンミュージック」でありたいですね。

ポップンの未来に託すもの

現在 ポップンミュージック7 の開発も佳境だと思われますが、最新作を心待ちにしているユーザーの皆さんに向けて、メッセージをお願いします。

saito 誰からも支持していただけるような、ポップンならでは間口の広さを今後も維持しつつ、さらに広げていきたいですね。曲でもキャラでもシステムでも、楽しいものなら何でも取り入れる、というのがポップン流ですから。これからも幅広いジャンルの楽曲を盛り込みつつ、ユーザーさんのご要望にお応えできればと思っています。

それと、ロケテストでポップンを見かけられましたら、ぜひともノートにご意見を書いてください。

これ、超重要です(笑)。

wac いつも「これが最後なんだ」という意気込みで、完全燃焼&臨機応変に作品を作ってます。ポップンの開発は「文化祭の前日」みたいなノリが毎日ひたすら続くという、とってもステキな環境なので、これからも楽しみながら作品を作っていけたらなあと思ってます。

ユーザーの皆さんにはこれからも温かい目で見守りつつ、人それぞれの形でポップンに参加したり、関わっていってもらえたらなあ、と。

TAMA さっきのsaitoさんのコメントにもあるように、間口の広さがポップンの魅力だと思うので、その点を大切にしていきたいです。誰からもどんな風にでも楽しんでもらえるようなものを……「広く深く」といったところですね。

ポップンミュージックを応援してくれる人は、それこそキャラクターが好きな人もいれば、曲が好きな人、そして純粋に叩くのが好きな人もいるわけで、いろんな人がいろんな角度から楽しめるような、そういう作品を作っていきたいですね。

shio 言いたいことは、ほとんど先に言われてしまったけど……。そうですねー。

wac とりあえずカレーを食べる。

shioさんはカレーを食べるのが今後の課題、と。

shio 違いますって! あっ、そこは書かなくていいです。

wac いやいや、カレーは重要。そこ、赤線引いといてください。

TAMA 開発に欠かせない(笑)。

shio さておき、えーと、いつも応援ありがとうございます。これからもポップンを通して、皆さんがお友達と仲良く楽しく日々を過ごすお手伝いができればと思います。永遠の課題です。カレーも「7辛」を目標にがんばります。

saito 現在は発売に向けて、最後の調整を行なっているところです。皆さんの期待に応えることができるように頑張ります。

期待して待ってます! お忙しいところ、本日はありがとうございました。

PROFILE

hajime saito
ポップンシリーズのディレクター兼プログラマー。

wac
凄まじい数に膨れ上がったポップンの楽曲をまとめ上げるサウンドディレクター。カレーは20倍が基本の譜面職人。

shio
キャラクターデザインなど、デザイン全般を幅広く手がけているCGデザイナー。主にイロモノ担当。

TAMA
『5』からポップンシリーズのプログラマーを務める。さまざまな隠しフィーチャーがあるので、プログラムが大変?

ポップンアーティスト CROSS TALK!! クロストーク

11月に発売が迫った『ポップンミュージック7』。新作発表を記念して、またもポップンアーティストの方々による座談会を開いてしまいました。パーキッツ秘話もありますよ～！

^{2}Nazo鈴木　それじゃ、まずは『ポップンミュージック7』で、みんなが担当した曲の感想や苦労話を聞いてこうかな。

まずはSanaチャンから。

Sana　SUG-くんが作詞・作曲を担当したディスコ調の曲を歌いました。思わず振り付けをして踊り出したくなるような、キラキラとした曲です。

くまの　プレシャスというジャンルで、「スウィーツ」という曲です。作詞が私、作曲は村井聖夜さん。曲調は「恋は天然」ほどにハジケた感じではなく、少しおとなしいかな。前向きな別れがテーマで、「バイバイだけど、またきっと逢おうねっ」という感じになってます。

そういえば、natural bearの名付け親である^{2}Nazo鈴木さんが、レコーディング現場にいなかったんですよね～(笑)。

^{2}Nazo鈴木　そろそろ、くまきよや村井ちゃんの自主性に任せよう、とかね(笑)。

くまの　いてくださいよ(笑)。

他にも作詞が二つ。一つは恐～い雰囲気の曲に、詞を付けました。ジャンルはダークネス、曲名は「電気人形」、もうすでに恐いですね(笑)。前作で「電波の暮らし」を歌ったフレディー波多江さんの素晴らしいボーカルがハマり過ぎです。美輪明宏さんチックな「もうここから出さないわよ～、もうアタシのモノ。エッヘヘヘ……」みたいな感じ(笑)。

もう一つは「S.S. LOVE」という曲で作詞しました。初期のフォルダーっぽい、男の子が歌っているような雰囲気です。

^{2}Nazo鈴木　パーキッツさんは？

片岡　『7』で「Happy Music」という曲を担当しました。典型的な70年代のディスコです。ジャンルはサニー。なんかいつも僕らの曲って、音楽っぽいジャンル名を付けてもらえないんですね(笑)。ケルトとか、マジカルガールとか(笑)。

^{2}Nazo鈴木　「Happy Music」の詞ってどんな感じだったっけ？

ふじの　若い女の子が恋でルンルンみたいな。明るく弾むような、爽やかな。よく、これを聴かれた方から「自転車に乗っている時に聴いていたい曲」と言われます。

片岡　最近ディスコ調の曲がまた流行り出してきて、ずっと前からやってる僕らからすると、時代が追い付いてきたかな、という感じですね。

ふじの　周回遅れなんじゃないの？(一同笑)

パートナーとの信頼関係

^{2}Nazo鈴木　くまきよは村井さんとうまくやってる？　楽しんでないのかな？

くまの　楽しんでますよ～(一同爆笑)！　昔は「作詞はお任せ」と言われて分業っぽくやってたんですけど、『6』辺りから詞のコンセプトなどを村井さんといろいろ話し合えるようになって。そういうのが面白くなってきたかな。フェッヘッヘ(唐突に)。なんやねーん私(一同笑)。

^{2}Nazo鈴木　こっちがなんやねんだよ(笑)。

Sana　パーキッツさんは長く一緒にやってらっしゃるから、ケンカすることもよくあるんですか？

ふじの　ウチらからケンカを取ったら何も残らないね(一同笑)。

くまの　やっぱり、そうなんだー(笑)！

ふじの　鈴木さんがまるでグミか緩衝剤のように、二人の間に入ってクッションになるんですよ(笑)。

片岡　通訳だよね。

Sana　どんなことでケンカになるんですか？　このコードは歌いにくいからとか……。

片岡　これがまた些細なことで。

ふじの　○○からとか(一同爆笑)。私が収録してる時に不機嫌そうな顔してるから、怒らないで、と声を掛けたりすると……。

片岡　「怒ってないよ!!」と、そこからケンカが始まったり(笑)。

PS版収録の新曲情報！

コンシューマ版ポップンの大きなお楽しみは、毎回追加される新曲だよね。今回ももちろんたっぷり用意されているよ！ここに載せた分だけでなく、他にもきっと……。

シャンル	タイトル／アーティスト	キャラクター
AOR	Harvest Moon／植松和俊	ポール
CIRCUIT	Drivin' High／Force083	ハヤタ
IDOL POP	ファーストステップ／KAORI	もえ
KG	Sweaty Guys／ナメカワ・キミヲとザ・ハイターズ	スーツ
CLASSIC5	Step in Space／Waldeus von dovjak	ハマノフ
D.I.Y.	日曜大工／Waldeus von dovjak	トビーズ
PURE	セイシュンing／くまのきよみ	ななことそらまめ
BALLADE	Shooting Star／岡 めぐみ	レイチェル
CRYSTAL	Escapes from your love／長沢ゆりか	クリスタル
SKY	それから／パーキッツ	ポエット
POWER FOLK4	SLOW DOWN／新堂敦士	アッシュ

地球を侵略するために送り込まれたエイリアン第2号。でも本人はアコガレの先輩を探すのに夢中みたい「ケリーお姉様はどこ？」

最近デビューしたばかりの新人アイドル。本人はやる気十分！なんだけど、このごろがんばりすぎて咽を痛めているみたい？

ふたりは子供番組「ポプキッズ・.」で大人気！　ちっちゃいけどパワフルなダンスで大フィーバー!!

けだるい歌声とキザなしぐさがトレードマーク。ファンクラブの女性会員が近頃急上昇中でゴキゲンなんだって

最大ボリュームでPS版登場!!

ステージ数はなんと、100以上！

『7』の発売を間近に控えたこの時期、新たにポップンファンを湧かせるニュース！　11月15日、『ポップンミュージック5』がプレイステーションで登場するよ。

まずはシリーズ最多となるステージの多さにびっくり！　これだけで長～く遊べるね。

さらに本作はアペンドディスクじゃないので、単体でゲームを楽しめちゃう。だからポップン初心者にもオススメ。

毎回コンシューマ版には、新曲や新キャラクターが追加されるのが大きな楽しみの一つ。お馴染みのものに加えて、今回ももちろん新曲・新キャラ盛りだくさん！　ここで紹介しているのはごく一部なので、後は自分の手で体験してね。

²Nazo鈴木　初めてパーキッツと関わった人は、「なんでこの人たち、ユニット組んでるんだ?」と思うよね(笑)。でもね、長い間一緒にいると、二人の微妙なバランスが分かる。大きな信頼ですよね。
Sana　へえ……。いいなあ。
くまの　SUG-さんとかはSanaさんが歌っている時、怒ったりしないでしょ?
Sana　しないしない。逆に、パーキッツさんが羨ましいかな。ケンカをしてみたい。もっと、もめてみたい。
ふじの　片岡さんに曲を書いてもらえば、いくらでもできますよ(笑)
くまの　曲を書いていただいて、この三人でやってみません?(笑)
ふじの　あ、片岡さん萎縮しちゃってる(笑)。「僕はいいです……」みたいな(笑)。
片岡　言わせろよ、俺にも! イタコかお前は(一同爆笑)! 俺だって、生きているんだよ……。
ふじの　でも、片岡さんは録音中、ズバっと指摘してくれるからやりやすい。「今日は歌うたびにヒドくなっていくね」とか(笑)。
くまの　SanaさんはHiro師匠から指摘とかされないの?
Sana　おだやかに指摘されます(笑)。
くまの　あ、村井さんもそうかも(笑)。
Sana　淡々とレコーディングしてます。パーキッツさんの話が強烈過ぎて、秘話が思い出せない(笑)。
片岡　ケンカも指摘も、すべてはいい音のためです。出来がよければすべてよし。
²Nazo鈴木　今回のメンバーは、SanaにはHiro師匠やSUG-くん、くまきよには村井くんていう風に、音楽のパートナーがいるから、将来的にはポップン以外でもユニット活動があるかもしれないね。
そこでつなげたい話題が、年末発売予定の「pop'n music Artist Collection 1」。第一弾はパーキッツ! 第二弾以降も実現させていきたいね。
片岡&ふじの　未発表も含むので、よろしくお願いします(笑)って、話また変わってるし。

ふじのマナミ

曲のアイデアはどこから?

²Nazo鈴木　作詞や作曲をする上で、くまきよはアイデアをどこからもってきてる?
くまの　natural bearの場合は作曲が先行するので、曲を聴き込んだり、曲名からイメージを膨らませて一気に書きます。
実は今回の「スウィーツ」は大変だったんですよ(笑)。リズムが跳ねてたというか。自分が歌うとなると、メロディーをいじらせてもらっちゃうんですよ。だから、膨らませ過ぎちゃって収集がつかなくなって。出来上がったら歌うのが大変だったりとか。でも、それもまたいい経験でした。

Sana

Sana　私の場合、作詞は曲のワンフレーズにポーンとくるものがあって、その語句から世界観を広げるという感じです。割と野性の本能に頼る感じで。電車に乗っている時に、ふと思い付いたりしますね。
ふじの　私の場合は曲をずっと聴いていると、映像的なイメージとして引っ掛かるものが出てくる。それを言葉に置き換える作業ですね。書きたいことは書く前に決めておいて、余分なものを抜いていくというか。
片岡　僕が土台の曲を作ってふじのに渡すんですけど、マンネリ化しないように工夫しています。二弦ギターで作ってみたり、アコーディオンを逆さに持って弾いたり……。あまり良くなかったですけど(笑)。結局、鼻歌で作った曲が一番よかったりね。
ふだんから曲のモチーフを10個くらい貯めておいて、これダメだったら次のやつ、みたいに、消去法でいくことが多いです。
²Nazo鈴木　曲を作ってる人はそうだよね。詞も書き貯めたりするのかな? 俺が知りたい(笑)。俺、詞を書かないから。
くまの　寝しなに思い付いた言葉をメモしたりしますけど(笑)。朝起きたら「なんじゃ、この意味不明なのは～っ」と(一同笑)。
ふじの　私はまったく書き留めないですね。
Sana　私も書き留めはしないけど、意識下に留めておきます。

²Nazo鈴木　じゃあ最後に、みんなからポップンファンの皆さんに一言。
片岡　年末に発売予定のパーキッツベスト版といえる「pop'n music Artist Collection」をよろしくお願いします。どこを聴いてもおいしい。
このCDと「リキッドメロディー」を聴いて、パーキッツの流れを知ってもらえると嬉しいですね。
ふじの　12月6日に渋谷のテイクオフセブンでライブをやりますので、遊びに来てください。詳細はまったく未定ですが、開催日は確定です。
くまの　「7」では、私の名前がいっぱい出ちゃうかも、ごめんなさい。
²Nazo鈴木　なぜ謝る?(一同笑)
くまの　「キーボードマニア」からの曲「Pink Rose」、そして「電気人形」「スウィーツ」「S'S'L」でぜひ遊んでくださいね。それとnatural bearの初ライブもやりたいなあ～。署名運動してくれないかな～(笑)。
Sana　ディスコ調の曲なので、ダンサブルに歌いながら踊りながらプレイしてほしいです。もちろん、私にもライブ願望はありますけど、どうなんでしょうね(笑)。
Nazo2鈴木　ポップンメンバー、みんなでライブやりたいよねっ。
一同　それだ(笑)! 署名するしか!

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その7

~秋やねえの巻~

最近、外を歩いてると、甘ぁ～い匂いする。何あれ? 金木犀(キンモクセイ)? 何なの? 俺の中では、あれって結構アリやねんなぁ……(そう言えば、お香もNO.8とか甘い系のほうが好きかも)。
あの匂いがすると……、まぁ日によって違うし、ホント一瞬やねんけど、いろんなこと感じたり、思い出したりする……。ッていうか、思い出が多いのか? ッていうか、俺にとって、楽しいことが起こる確率が高いのか? ッていうより、何なぜか分からんけど、結果、活躍しちゃってるのか? いやいや……、活躍してんのか? いやいやいや……。ッていうより、春も夏も冬も、思い出は同じくらいあるけど、この秋という季節が、心をちょこっと、おセンチモードにさせて、やたらと思い出させるのか??? ん～? 謎やなぁ??? ッていうか、どうでもええかッ? 秋っていいよね。アリアリ。
※宣伝1　11月16日、大阪B IG CATでライヴやります。ぜひぜひ、皆さん来てやってください。待ってます。
※宣伝2　私、新堂敦士が書いた(C/W含め)メロン記念日の『THIS IS 運命』。ぜひ一度、聴いてやってください。

ポップンなプレゼント&おたより募集

[illegible]

ときめきいつまでも

超空間SNK

いつも当コーナーをごひいき&投稿参加してくださって、ありがとうございます。相も変らぬ人気っぷりで(本当)営業を続けて参りました"超空間SNK"ですが、来月号からはちょいと新展開。さて、どうなりますかというと……。

担当 たぶらけんこう

ドキッ！ 女キャラだらけのヒロイン大会

(KUMIKO&龍月蓮さん)

(大阪府 ねほたさん)
☆1P2P、それぞれのカラーにファンが付くってのが、なんとも新鮮だったのだ。

(東京都 あかささん)
☆KOF2001でまたファンが増えそうです。注目株ですので、活躍に期待。

(京都府 おろしさん)
☆変に自己主張してないところが逆に印象的だったという、希有な例でしたよね。

(石川県 故鳥良さん)
☆ゲームにおける「くのいち」観を、根底から覆した張本人といえますネ。

(長野県 REDEYE'S君)
☆「ヒロイン大会」という言葉に、レオナ番長も鼻息荒く反応した模様DA！

(福岡県 たかおか勝己さん)
☆SNKヒロインの大御所といえば！ 赤ビキニのお姫様は永遠の定番です。

(徳島県 月桐若菜さん)
☆KOFの女性キャラだけで、格闘ゲームがまるまる一本できちゃうしなあ。

(福岡県 倉長行矢さん)
☆女性格闘家チームは、このメンバーが一番しっくりくる人も多い？

(大阪府 華南さん)
☆ヒロイン特集シメの言葉は、華南さんのハガキ裏コメントで、「ジークナコルル!!」

(大阪府 西ユキイさん)
☆SNK姉御肌選手権では上位入賞確実なーのねん。独特のボイスも印象的だったなあ。

(茨城県 きくらげさん)
☆今年はチームも移籍して、新たなる魅力が見られるかもね！ ネスツ編の真ヒロイン？

(愛知県 咲夜さん)
☆いろいろと物議を醸したお騒がせ娘でしたナ。

(神奈川県 みの虫さん)
☆特集トップバッターは、やはりこの娘からでしょー。

(山口県 Nagiさん)
☆女の子に人気なんですよね。頼れるお兄さんって感じ。

(福岡県 瑞希洸さん)
☆凛々しくて、ちょい可愛いんだよね。うん。

立体貴族出張版

ノンスケール/麻宮アテナ
tiny-factory/黒網
凝ったポージングが目を引きます。

1/9 ナコルル リムルル
ファクトリーJ
可愛らしさ全開のアイヌ姉妹です！

1/8 不知火舞
鉄虎竜/中山栄治

1/6 麻宮アテナ
減価償却隊/EMPER
アテナのコスチュームって立体栄えしますね。

1/8 草薙京 八神庵
鉄虎竜/石田英一
KOFの看板キャラ、京&庵をスタイリッシュに立体化！ 舞の艶やかさもお見事です。

1/10 K' マキシマ
B&H Campany/池田ヒロユキ
シャープなフォルムがキャライメージを引き立たせてます！

はみだし超空間SNK

今回でひとまず「超空間SNK」は終了となりますが、今まで投稿し続けてくれた皆様、本当にありがとうございました。メタスラ特集とかシューティング特集とかスポーツゲーム特集とかやりたかったのですが、今後はA-Froでフォローしていきますので、一生涯SNKファンの方は、これからもマイペースでの投稿よろしくです。応援、ありがとでした。(田渕健康)

GBA版KOF、開発快調!!

いよいよ制作も佳境に入ってきたゲームボーイアドバンス(GBA)版KOF。今回はシステムに関して、新たに判明した二つの要素を紹介するモーッ!

キャラクターたちのグラフィックも続々と仕上[illegible]アーケードのファンも納得!

チョイもGBAで大発[illegible]ラクターも入念に[illegible]されているので[illegible]

ストライカーシステムと二つのモードが!!

まず今回の画面写真で猛烈に気になるのは、画面の下にあるゲー[illegible]だ! またシステム[illegible]ストライカーを使っての熱い攻防が繰り広げられること[illegible]さらに『EX』ならではの新要素[illegible]のだろう[illegible]

また、「カウンターモード」と「アーマーモード」が導入されることになったぞ。簡単におさらいしておくと、「カウンターモード」は一定時間攻撃力が上昇し、超必殺技が出し放題になるという、泣きたくなるほど攻撃的なモード[illegible]

一方の「アーマーモード」は必殺技による削りダメージが無くなり、攻撃を食らってものけぞりポーズにならない。なお、どちらのモードも発動するためにはゲージのストックを三つ消費する。

ゲーセンで『KOF'99』を探し出して、『EX』発売に備えて、予習しておくのもいいかもしれないぞ。12月の発売が待ち遠しい! 『EX』情報は今後もKOFページで紹介していくぞ!

『KOF'99』でお馴染みとなった、二つのモードが再登場だ!

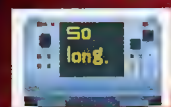
超必殺技も完全再現!

KOFの要にして醍醐味といえば、キャラクターそれぞれ持っている「超必殺技」だよね。ていうか、これが無ければKOFじゃねえぇぇ〜ってくらいに重要な要素であるからして、『KOF EX』ではどのようになっているのか気になるところ。

もちろん『KOF EX』においても超必殺技は健在! 脅威のクオリティで、ちゃんと再現されているのだッ! これは、先日ニンテンドースペースワールドに出展されてた際にも確認したから間違いない。

君のGBAで、ド派手な超必殺技が炸裂する日も近いぞ。ソフトショップへ予約に走れ!

KOFの華、超必殺技もばっちり再現されて[illegible]!

株式会社SNK 宣伝広報担当 荻野の超SNK通信

「今夜、私たちは夢のような日々が終わりますが、私には他の夢があります。この情熱が、いつか役に立てばいい。私は悲しくありません。」

……メジャーを代表するスーパースター、鉄人"カル・リプケン"は、引退に際してこう語りました。

ほんの短い期間でしたが、オギノはこの言葉を拝借して、皆様へのご挨拶に代えたいと思います。

今まで応援していただいたSNKファンの皆様、本当にありがとうございました。

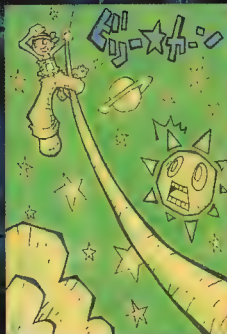
次回からは!

さて、冒頭で述べた来月号からの番組改編ですが……なんと、「超空間SNK」の後番組としてKOF専門の読者コーナー「KOFッ子スカイハイ(仮)」が始まります。ぬおおおお〜。

「KOF2001」の発売を受けて、これから高まるであろうKOFッ子パッショネイトを吸い上げ、地域に優しいオモロ楽しいコーナーにしていきたいですNE!

とりあえず次号は新装開店特集を強制開催するとして、次々号の2月号に向けて今回募集するのは「2001新キャラ特集」! 2001で登場した、気になる新キャライラストなぞを送ってくれ! よろしくね!

KOFッ子ソロリティ

長らく応援いただいた、KOFッ子ソロリティも遂に最終回! 皆さん、投稿ありがとうございました。

(神奈川県 ソンガーシングライター君)
☆勢い、天井知らずだぜ! (やりすぎ[illegible])

(兵庫県 夏っ子番長さん)
☆ダックっぽさ全開って感じ。Pちゃんも美味そうだ(謎)。

(東京都 ささきいちいさん)
☆うっ、いい味出てる。これは確信犯でっしゃろ。

(北海道 久遠堂梨花さん)
☆湯加減よさそうですな。つーか五右衛門風呂かよ!

(千葉県 ヨシ[illegible])
☆この紫炎が世界を変える。穢土を焼く裁きの焔に。

(新潟県 小笠原あくさん)
☆今年から冬の風物詩ってことで。ひとつ。

(静岡県 [illegible]さくらさん)
☆最近、ウィップ投稿増えてます。番長効果か?

(埼玉県 マルミ号)
☆右上でこっちを見ているレオレオが何を訴えかけるよーでポイント高い。

出馬予想SNK
衝撃の結果発表!

[illegible]

多くの人々に愛され続けてきたSNK。再建を目指していましたが、この10月1日に再建を断念するという結果になってしまいました。皆さんのSNKへの思いは、独立するKOFページとアフロが引き続き受け止めていきます なお、KOF新コーナーへの投稿は「KOFッ子スカイハイ(仮)」宛て、データ投稿は sp_kof@arcadiamagazine.com までお願いします(まこ〜る)

GUILTY GEAR X

PS2版『ギルティギアゼクス プラス』収録
ギャラリーモード優秀作品発表!!

多数寄せられたというイラストの中から、『ギルティギアゼクス プラス』のギャラリーモード収録作品が決定した！ 今月は上位入賞作と収録作の一部を紹介DA！

ゼネラルディレクター賞 エントリーNo.111 **RIKI君**

本誌でもお馴染み、RIKI君がゼネラルディレクター賞に。紗夢のキャラクター性をうまく捉えた作品だ。

アークシステムワークス賞 エントリーNo.339 **七福人さん**

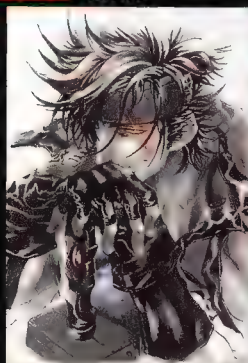
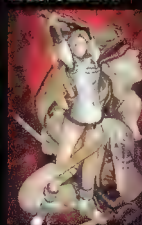
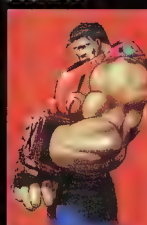
アーク賞を受賞したのは、コミカルなタッチが好評だった七福人さんの作品。フンドシ姿のジョニーがポイント？

アルカディア賞 エントリーNo.259 **忍さん**

栄えあるアルカディア賞は、当アソシエイションXR＋の重鎮、忍さんが獲得！ 編集長もお気に入りだ。

優秀作の一部をご紹介

エントリーNo.113 **山崇さん**

エントリーNo.133 **悠南海乙さん**

エントリーNo.103 **熊谷友里さん**

エントリーNo.318 **鷹月納さん**

ファンの熱意がそのまま投稿量、クオリティに直結した今回のコンテストですが、このページに掲載した作品の他にも、多数の力作がサミーへ寄せられたそうです。

イラストはPS2版『GGX Plus』のギャラリーモードに収録される予定なので、ぜひ自宅のモニターでじっくりと閲覧してください。コンテストに参加してくださった皆さん、本当にありがとうございました！

GGXゼネラルプロデューサー
石渡NOW！

こんにちは、石渡です。今回は読書の秋にちなんで、僕の好きな書籍ベスト3を紹介致します。ちなみに、精密検査は異常無しでした(笑)。

第一位：蒼天航路

三国志をモチーフとした漫画ですが、これこそ「That's三国志」って感じです。独自のアレンジも入っており、今までの三国志漫画の中で一番かと……。

第二位：寄生獣

これも漫画です(汗)。意外とありそうな題材を、非常に面白く見せてくれました。

第三位：島本和彦さんの漫画全般

男の熱さを完全なる説得力と表現力で感じさせてくれて、大好きですね

今月の格言

周りに人が居るからこそ、
自分が独りになれる時間がある

アソシエイションXR＋（ビクトリアス・リターンズ・プラス）

全国に生息するギルティファンの情熱を凝縮、しかる後にバラエティコーナーとして大放出する疾走感あふるるコーナーがここ、アソシエイションXR+でございます。

Text：三茶ギルティ組合

ガトリングアーティスッ!!

今月もまた、迫り来る冬将軍の気配などお構いなく、これでもかとばかりに皆さんが送ってくれた、GGXの超力作を紹介していくぜ！

（静岡県　瀧部毬森さん）

☆違和感あんまりないですな。ていうかむしろ(略)。

（奈良県　刹兄威翼連朔月銀狼さん）

☆なんつー茂りかたやねん。これも魔法理論の力なのか!?

（茨城県　きくらげさん）

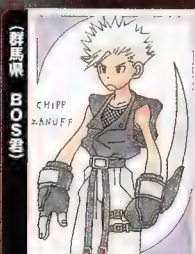
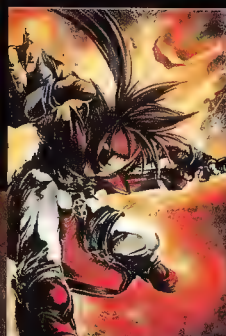
☆髪形のプチアレンジもええ感じです。ツインテール万歳。

（埼玉県　たじんこさん）

☆人生、野望切らしちゃ駄目。不敵なぐらいが丁度いい。

（神奈川県　みの虫さん）

☆死神商業高校応援團かッ！ティズィー専用らしいよ。

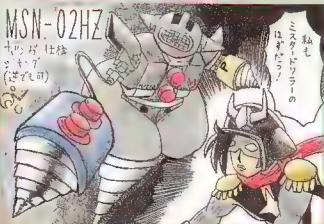
（群馬県　BOS君）

☆顔にやる気、みなぎってます。ヤマトダマシイ育ってきた？

（大阪府　ぽぷろぱさん）

☆瞬・間・灼熱インストール!!!! もう止められねえよ、なあっ！

（新潟県　八坂あづささん）

☆不思議と和風なアクセント。歌舞伎風味の味わい出てるのね。

立体貴族出張版 ～ギルティ3DO～

今夏開催のワンダーフェスティバルに出展されたGGXの立体作品を紹介。※商品名／ディーラー名／原型師名の順に表記してあります。

寝ても覚めてもゲーム三昧の君たちと、熱く語り合うべくしつらえた魂のゴッドフィールドが「A-Fro」ことアルカディア フロンティアーズであります。ゲーセンに行く前に読んでも良し、行った後に読んでも良し！ とどのつまり、いつ読んでも面白い、時と場所をわきまえない超絶娯楽ページでございますことよ！

ハガキDJ：田渕健康

アフロ学園祭開催中！ 在学生の父兄やご兄弟の方は3P目にゴー！

A-Fro愕恐祭名物 羅愚美偉 ↓溝口（毒服用） ←ボール（解毒薬入り）

（北海道 ニノ宮レオ君）

http://www1.odn.ne.jp/~cex03690/flow/

今月の異次元空間

（東京都 緊急コンバイン君）

アーケードゲームキャラのカラーイラストを見るならココ！読者のみんなの愛と情熱とプラスアルファ（内容は秘密）が詰まった、無限軌道コーナーが『アフロCMYK』であります。立ち読みするより、家に帰ってゆっくり読んだほうが面白いという話です。

http://www4.ocn.ne.jp/~n.d.s/index.html

（群馬県 ヨウタ君）
☆作品、キャラ共に円熟してきた感が。伊達にシリーズ重ねてねえってワケさ！

（大阪府 虎杖せなさん）
☆取り合わせがなんかミョ～ですけど。マンボならではともいえますが。

http://www.ocn.zaq.ne.jp/mnh/sitemandl/

（大阪府 M&H Henley君）
☆デモでダンスしているメイフライ、日本人には衝撃的過ぎるんですが。

http://isweb27.infoseek.co.jp/art/udo24/

（東京都 UDO君）
☆各自、それぞれのコマで台詞を考えてみると面白いかもNE！

（東京都 楽丸さん）
☆不敵さがにじみ出ててよいですす。巫女さんが不敵じゃ困るという説もあり。

http://www3.coara.or.jp/~bobrobar

（大分県 ぼぶろばさん）
☆月が綺麗な季節ですから。彼らも元気なんですね。

（石川県 庚なちさん）
☆東洋共同体見参！お国柄が出てて良好也。

（神奈川県 久慈隆之助さん）
☆前にも増して自信過剰になっている気が。ぼっちゃんアビリティか？

http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

（愛知県 静岡茶君）
☆うおおお～あり得ねえ！でもカッコいいから許すぜ！

（大阪府 カトウデジ太さん）
☆ポップン大会以来、新しい読者さんが増えて嬉しい限りです。『7』も盛り上がっていきましょう。

（京都府 宣教師ゴンドルフさん）
☆ここぞとばかりにティセを2枚並べてみました。強化月間かよ！（三村）

http://www3.ocn.ne.jp/~corkbird/

（新潟県 コルクバード君）
☆実はA-Fro単体初登場のティセ。今まで載ってなかったのが不思議。

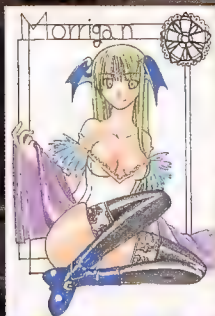
（群馬県 NAGA君）
☆乾いた風とひび割れた荒野。ここは戦場。救世主の生まれる場所。

A-Fro ひみつ情報 いつも読者の皆様には毎月多数の投稿を寄せていただきまして、感謝感激の担当アフロズです。皆様の投稿作品の後に付いている「eb！」マークは、特製QUOカードプレゼントの栄えある証！……なのですが、現在第3弾のカード制作が遅れておりまして、10月号（ポップン＆眼鏡ッ子特集）以後のカード発送が滞っております。申し訳ありませんが、今しばらくお待ちくださいね。

（大阪府　モリヒロミ四段）
☆この作品で[illegible]コーナー・A-Froロリティカ同盟の発足が決定。てなわけで、次々号から連載するのでハガキを送るといいさ！（含むゴスロリ）

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

（千葉県　y2一級）
☆今回はリリモリ特集ーッ！　というわけで、人気2キャラのイラストを[illegible]

◆http://kurumi.sakura.ne.jp/~ffn

（群馬県　葵月瑠一級）
☆「エレガント」をテーマにされたとか。雰囲気もお上品な感じ。

（兵庫県　こちこ一級）
☆衣装のカッティングを変えるだけで、印象が変わるもんですねー。

（茨城県　きくらげ二段）
☆これ、校門検査引っ掛かるで！（そういう問題ではない）

（北海道　久遠堂梨花初段）
☆ひ、一人くだちゃい！
その後ろの金髪さんチボー!!

（愛媛県　立花永眠一級）
☆元の雰囲気を損なってないとこもグッド。いいんとちゃいますか。

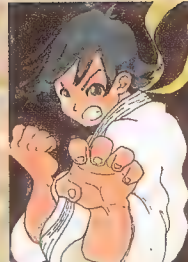
（神奈川県　ソンガーシングライター三段）
☆森の狩人さん、ご機嫌ナナメ。素敵に気ままに殺っちゃうヨ。

激！アレンジ道場

既存のゲームキャラを自分好みにアレンジしちゃえーい、という主旨の元に繰り出されるお馴染み人気コーナー、今月も開催です。最近倍率高いのよー。

（北海道　木ノ下ちひ初段）
☆リリモリに続いて多いのが、バレッタ嬢の投稿だったりします。理由は謎です。

◆http://leon-mart.tripod.com/

（東京都　守山いつかさん）
☆ハロウィン最高潮。菓子をせびりに出掛けましょう。

（新潟県　北風ラビィ★君）
☆必要以上に気合の入ったその表情や良し！

（東京都　タマ君）
☆カプコンvs.モータルが出るまで待ったほうが良いと思われる。カミカゼーッ！

（埼玉県　たじんこ君）
☆今年のキャラ大賞で何位に入るか。期待しましょう。

（東京都　上山光紀さん）
☆いや、肥えられても困るんですけど。

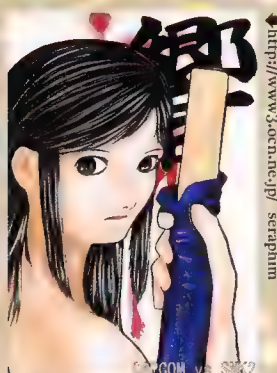
（愛知県　ayaさん）
☆実はスマイルの投稿量も他の二人に負けてないんだよね。むしろ最近増えてます。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆よく見ると、受話器の位置が……（自己申告済み）。

（大阪府　紫苑隆さん）
☆むおっ。これぞサキュバスって感じの一枚。

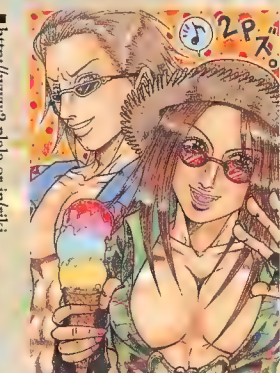
（大阪府　西ユキイさん）
☆電光石火・リミットブレイクジェネレーション。最先端の音の形は、全てココから放たれる！

（栃木県　麟京佳さん）
☆絵柄とキャラが妙にマッチングしてますな。でしょ？

◆http://www3.ocn.ne.jp/~seraphim

（兵庫県　SCYTHE君）
☆最近株価急上昇の響さん。カプエス効果は絶大よの。

（新潟県　げっつ☆先生君）
☆また微妙なイラストを……。ハガキ裏では人類平和を考えるイイ人なのだ。

◆http://www2.plala.or.jp/riki

（東京都　RIKI君）
☆死は誰にでも平等で、だからこそ明日が輝く。この戦いが――教えてくれた。

（大阪府　三仁立ちさん）
☆なぜに彼らの2P衣装はこんなにトロピカルなのか。開発者の憧憬だったりね。

（茨城県　殿様君）
☆ゲームが違うと評判のふーみん。眼鏡信者は必要以上に苦労するといいだろう。

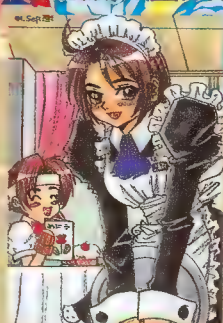
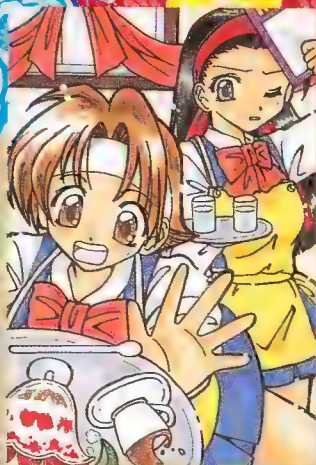
A-Fro ひみつ情報
次回は一年で最大級の季節イベントである「クリスマス」を大々的にフィーチャーしていきます。秋も始まったばかりだというのに（締め切り当時）、続々とクリスマスイラストが到着中（笑）。身に覚えのある方は、次回の特集をお楽しみに。ささやかながらも、皆様のクリスマスゲーセンを盛り上げるお手伝いができたらな、と思っております。あれ!?　俺らっていい人!?（遵）

青春ギガンティック企画

ゲーセン学園祭 A-Fro風味

学園祭とアーケードゲームを、勢いまかせで合成する企画、それが『ゲーセン学園祭』ですわ。現在進行形で学生の人も、学祭が遠い過去の残光になってしまった古株？たちもお祭り気分で楽しんでってちょうだい！（担当サクテル）

（東京都　QQQ君）
☆フウキのパズル番長なんだけど……。旗がブロックの形なんだけど……。

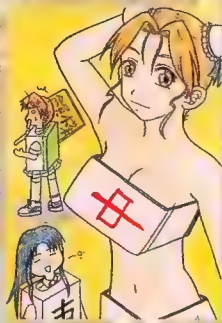
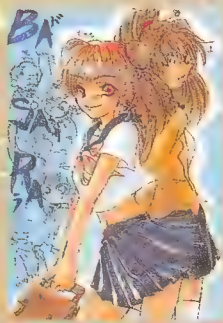
（秋田県　大自然壱号君）
☆無限地獄のごときループな青春に乾杯。

（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆太陽学園の喫茶店その二。ウェイトレスあきらは働きもんでしょうね、きっと。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆太陽学園の喫茶店その一。制服＋エプロンは学祭の証。

←http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/3320/

（京都府　Miyuさん）
☆学祭のメイン機構といえば、喫茶店しかないっしょ！「2-Aアニマルカフェへようこそ！」

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆準備している間が楽しいんですよね。しっかしこのクラス濃いい。

←http://26.tok2.com/dd/
（東京都　上山光紀さん）
☆「とっても気持ち悪いです」←ハガキ裏より。なぜ……描いたのさ。

（岡山県　藤本和明君）
☆麻雀同好会の皆様、勧誘張り切り過ぎじゃああい。

（福岡県　浅維姉へささぐ51ヨさん）
☆婆娑っ娘学祭に乱入の巻。ところで、アフロYMCKとは何かね。

（茨城県　キンタロさん）
☆優勝賞品あげるから、お願い、帰ってっ!!

（東京都　セイタカ君）
☆モータル面子の学生時代!? ふおおっ、リプテイルがハマリすぎ！

（東京都　惟音彦之丞さん）
☆若さあるとこ、婆ベルあり！学祭という名のトラップだよママン！

←http://www.h3.dion.ne.jp/~rudy
（東京都　RORINさん）
☆サ店の範疇を69光年ほど逸脱する過激コスだと思うが。もっと送ってください。

（福岡県　ウラ毛・Aさん）
☆模擬店の売り子はウリコ、ブブブッ。SGにつきミツコゴージャスセットの刑。

（山形県　白蓮君）
☆死立猛汰展学園、入学希望であります。カバルが超グー。

（東京都　一味君）
☆「俺がカプコンを買い取って、カプヒロ麻雀作ってやるぜ！」なる下克上野郎募集。

←http://home9.highway.ne.jp/z-cat/

（東京都　おーじ君）
☆担当T氏が「イイネこれ！」と持ち出し掛けるも、開脚具合でアダフロ行きと相成った。

←http://www.noantica.net/

（東京都　采姫炬さん）
☆貫禄あるグレっぷりに目眩を覚えつつ、妹は裏無摩々とするのが妥当かと思った。

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆数学教師と女子生徒のアブノーマルな恋。しかも兄妹、ダブルで禁断。

A-Fro ひみつ情報　気が早いようだが、新春のA-Froに向けて企画をいくつか検討中。そのうちの一つが早乙女ナミさん提唱の「投稿者による年賀葉書プレゼント」だ。年中行事となった「メーカー年賀状プレゼント」に対抗する感じで、ブッとんでいらっしゃる常連の方々に年賀葉書イラストを描いてもらい、読者プレゼントにかけるというのが主旨。うまくいったらひとつ、拍手喝采のほどを。

アフログレースケール。

荒くれ投稿が漂着するサイバーフォール、それがアルカディア大瀑布……っておい！ ここはアフログレースケールじゃないですか。なんと今回のA-Froは業界初、担当T氏と小生のDJポジションをチェンジしてのライブなのでーす！

おはがき担当：ふくださくてる

（宮城県 KAZUTO・O君）

秋のバーチャ貧乏祭り実施中

先日、熊本にて「バーチャファイター4」の「お手並み拝見」ツアーがあると聞き、早速参加してみることに。

ところが、その前日のこと。熊本市内某所で行なわれた某ゲーム大会にて惨敗を喫してしまった俺は、友人からリングネームを剥奪、そして変更されてしまったのだ……。

しかも、友人はそのリングネームで大会に出ろという。付いている名前は

「愛沢ともみ親衛隊」

某18禁ゲームで、大人気のキャラである。無論俺も好きだ！ シリーズ全ハードの全作品を持っているほど大好きであると言い切れる!!

しかしだ！

このリングネームでステージに上がるのは並大抵の勇気友情熱血正義（サントラより）じゃ絶対にできやしない！

「親衛隊って80年代ぽくていいネー！」（友人談）

いや、問題はそこじゃない！ というか、きっと五段とか六段とかいう猛者な方々が俺を潰しにくること必至！ 違う意味で悶々としながら会場に向かうこととなった。

会場に着くと、既にエントリーは締め切られており、かなり残念な半面ホッと一安心。そこへ同行の友人曰く、

「大会が終わった後で野試合があるからそれに参加せい」

……やはり逃げられない！ ノーウェイアウト!!（英）

そのあと大会はつつがなく進み、野試合へ。対戦台の向こうには、かのキャサ夫氏が！

不必要に舞台が整った状況の中、試合は開始された。しかし、リングネームは変わらない!! だが何気なく通信アイコンを見ると、通信ラインが死んでいる!! ソレをみて悔しがる同行者。

しかし、だからといって腕の差がどうなるわけでもなく、あっさり3-1で敗退。めったに対戦できないテクニシャンと闘えて良かったと思いつつ、店を後にした。

その帰り道。

「よっしゃ、これで問題ないだろう！ 速攻で元のリングネームに戻すぜ！」

「お前、大会出てないやん。大会に出るまで、その名前確定な」

「!!」

……この先、俺のVF人生は大丈夫なのだろうか。

PS 次の大会ではともみTシャツ着用なんだそうです。というか、Tシャツの所有者俺やん。

（佐賀県 愛沢ともみ親衛隊「諸ゑ」クン）

☆過剰なまでに凄惨な「バーチャフルライフ」を過ごしているようで、なによりです。この投稿が掲載されたことによって、ゲーセンで「アルカディアに載っていた方ですよね」とか言われたりして、一気に有名人！ ラッキー！ (良い子のお友達へ)これからバーチャを始めるみんなは、公衆の面前に曝せる健康的なリングネームを付けようネ。

（静岡県 中村英明君）
☆くっ！ めちゃくちゃ……めちゃくちゃ別人だよっ!!

（愛知県 原哲子さん）
☆宿命の元に天翔ける巫女ユニット。一人は歩いてるのかよっ。

ルック・アラウンド ゲーセンはみんなの物

どうも。日がな一日、ゲーセっ子な浪人生です。

最近のゲーセンにおいて、嬉しいなぁと思うのが、「女性ゲーマーの進出」。

昔はリーゼンターがタバコすっぱすっぱでなんとも近寄りがたかったゲーセンですが、もう女性も安心して遊べるステキな空間になってます。

きっといつかは男女ペアの格ゲー大会も開かれて、

「あそこでハニーのしゃがみ中キックがなかったら負けてたよ」

「何言ってるの、ダーリンのジャンプ強パンチのおかげよ」

なんつーちょっと見たくない光景があるかもしれません。

しかーし！

ちょっと気になることがアリ。女性ゲーマーがゲーセン進出するのはいいですよ。ですが少しマナー分かっとらん人、いるんでないNOぉ？

「カイ様萌え〜」とかゆって女子高生四人でギルティ回してやってたり、「負けないわ！」とか訳分からんこと言って、ポップンで7回も連コイン。あまつさえ携帯いじって、友達のカイプレイを横に座って見守るなど……。

いや、もちろん女性だけとは言いませんよ。男性にだってそんなバカな輩はいるんすから。でもそーゆーの見るのが女性に多いなって思ったんです。

ちょっと周りを見るだけでいい。そんな少しばかりの気遣いが、この先、「いいゲーセン」へのいい栄養となるんじゃござんせんか。僕が言いたいことはそんなことアル。

（東京都 CHANG君）

☆文中にもありますが、迷惑行為を起こすのは性別なくあり得ること。階段にたむろしたら、他の人が通れません。回しプレイしたら、他の人は遊べないじゃないですか。

ほんの少しの心配り——それがなくして、「心地よいみんなのゲーセン」はあり得ないでしょう。

ゲームセンターだからこそ、「常識」という名の警鐘をオンにしておきたいですね。

（栃木県 秋山悠さん）
☆原始肉？ ホイコーローといってほしいアルね。

（島根県 かじやんさん）
☆モップを忘れても、胸毛がブラシになりそうだ〜。

（三重県 猿天化G君）
☆勢いを忘れるな、財宝への一歩を踏み出せ。

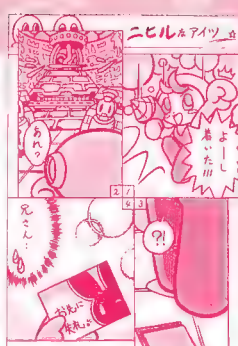
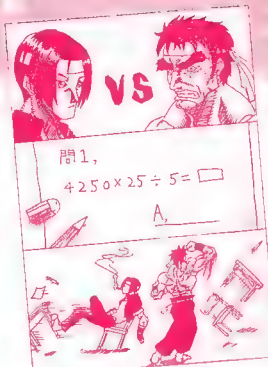
（京都府 ガブさん）
☆オー、ショー・ヤフキ。ベリベリストロングネー。

A-Fro ひみつ情報 「これは日本地図じゃ、ねい」「国辱よ〜（泣）」と、ネット上でも大変好評だった「QUOカード同梱送信状〜A-Fro投稿者分布全図」。QUOカードの絵柄刷新に伴い、送信状もリニューア〜ル。なんと今回は「A-Fro☆公式ライター＆編集者タイムテーブル」がおまけで付くぞ。A-Fro完成までの尿と涙なくして語れない一週間（以上）の流れを完全公開。正直、皆さんは引くかもしれないですが送りつけます。

アルカディア大瀑布

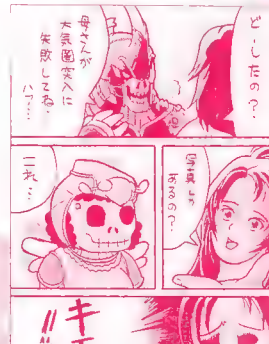
便器ですかーッ!(猪木&シケギャグ)　今回、大瀑布の担当に就任した田■■■であります。■■■の混沌としたページでありますが、やり手■■■よろしく■■■を推し進めたいとうかコレ(瀧平SG)。

(神奈川県　千石ぶうさん)
☆人間、見た目が肝心。
って嘘、嘘チョー。

(東京都　ささきいちいさん)
☆すげえ強かったらしいぞ。
シンクロしてんのNE!

(愛知県　御影道行君)
☆モグリならではの心配か。
ちゃうねん、そうやないでえ。

(新潟県　番君)
☆デコVS.SNK——2フレで完。

(東京都　大槻天昇さん)
☆獣人解放戦線問題アリ。

(北海道　吉田典生君)
☆やれやれだぜ……。

(沖縄県　不死子さん)
☆信念——それは時に儚く脆い。

(京都府　村田真吾君)
☆突入後?　突入前?
そんな問いすらもこの世界では無意味。

(東京都　F・F太郎君)
☆被ってないけど騙ってる4!

丸ごと禁断 愛の園 ガーデンローズ

http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Apricot/6584/

(愛知県　早乙女ナミさん)
☆同ネタは割とあったんだが、ダイブ度を買ってコレを採用。

(千葉県　なす君)
☆どうよ、この機微に富んだ作風は。婦女子ウッハリのツボ。

(奈良県　薔薇乃刺客悩殺侍蜜月金狐さん)
☆ああッ!　軍隊生活ネタが今年の冬に溢れそうで恐いよ母さん!

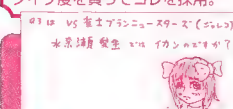
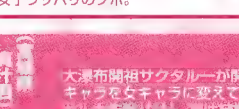
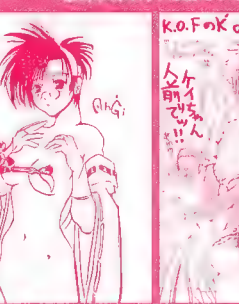
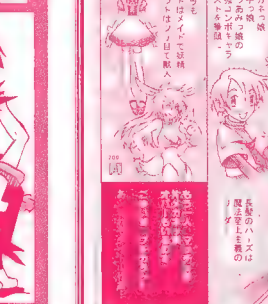
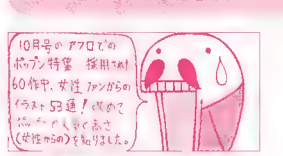
プリセル大作戦

大瀑布開祖サクタルーが開闢した、男キャラを女キャラに変えてしまう「プリセル大作戦」。■■■投稿が■■■続いておる。中には強烈な劇物も含まれていたりして、作品を選定するには強靭な精神力が必要だったりする。

☆「一番好きなアーケードゲーム女性キャラ」の質問を受けて、集計担当者は「性別重視」とのつれないコメントを。

企画残務処理 ～pop'n vs メガネっ娘

10月号のA-Froで劇的に開催された企画バトル「ポップンVS.眼鏡っ子」であるが、企画開催後、編集部にはさまざまな声が寄せられた。ここでは、そんな彼らの心のケアをしていこうと思ふ。

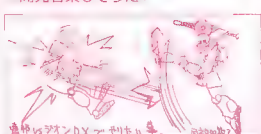
「Glassmania2001」ですと!?　……どうせだったら、「VS.ポップン」なんていう、「ひのきの棒でゾーマと対決」(失言っぽいたとえ)みたいなことしないでくれ、別の号にして単独でやってくれyo!　タンノーさせてくれyo!　湧き上がる情欲の矛先を失ってしまって、とてもツライ思いをしたわッ!!　喝ッ!!
(宮城県　玲君)
☆戦わずして得られる喜びなど無いわッ!　マイノリティだからこそ輝くものもある……とかなんとか言ったりして。

(福岡県　武術師さすけさん)
☆なぜにここまでカルマを凝縮

(兵庫県　ミラクルポッパーズ君)
☆下は小学生から上は主婦まで。

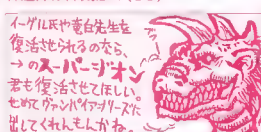
(群馬県　NAGA君)
☆歴史はいつも繰り返す……

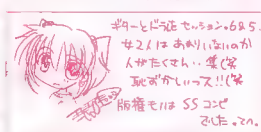
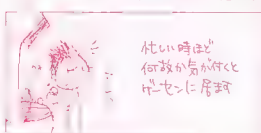
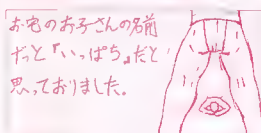
(神奈川県　どらフェチさん)
☆ごめん、投稿は来てた

A-Fro ひみつ情報　いつも、編集部に届くおハガキは一通り全部見させて頂いているが、今回は「ガーデンローズ」や「プリセル大作戦」選定のため、まじまじと大瀑布宛ての作品群に目を通す機会に恵まれた……どの作品もなんと情念の濃ゆいことか。通常の投稿作品に比べて、エロスやプリセル、薔薇園の作品からは、投稿者が乗り移ったが如くのオーラを感じるのだ!　ホントよ!　僕見たもの!

⬆(三重県　ここおの狼君)
人類の革新がここにある

⬆(千葉県　ステテコの星君)
開発者楽しそうだ。

⬆(新潟県　芹沢謙君)
☆キャノンのキックで蹴飛ばしてえ。

⬆(京都府　はじめの新庄君)
☆連邦は瘴気か!?(SG)

⬆(愛知県　怪獣君)
☆キカイオーVS.サイバーウー希望。

⬆(秋田県　おすしうまい君)
☆こいつがいなけりゃ鉄拳じゃねえ。

⬆(兵庫県　君崎理菜さん)
☆ギャラリーはヘッドヴァンクで応えよ。

⬆(京都府　へちま君)
☆宇宙の法則がここに凝縮されちょる。

⬆(埼玉県　マスターアジっ子君)
☆罰として魔人拳100セット。

⬆(大阪府　もりもり君)
☆もう、キャラ的に切り回せないNE。

MM無理想無解決ターボ

アンケートハガキの片隅から、ゲーマーの日常をお届けするMMターボの時間が来よったでぇ〜。「ていうか、アルカディア10月号183ページの"バーチャファイター"には読者からのツッコミもこなかったし、本誌の訂正も出してなかったけどいいんですか?」などという、古傷に塩を塗り込みつつも、この場を借りて関係者の皆様にお詫びするコーナーでもあります。って、なぜ俺が?

5分前まで予備校にいたのに、気が付いたらゴッグに乗ってる。なんでだろう?
(埼玉県　saku@GD110君)
☆あれ? 俺って学徒兵!? とかセルフノリツッコミをしてみるのも、情緒があっていいだろう。つーか、ちゃんと勉強もしなきゃメッ!　いやマジで。

「オマエ屍刑」とかゾンビに言われたら腹立つだろーな。
(新潟県　四半分君)
☆幽霊が「怨念がここにおんねん」というぐらいに。なんか最近SG率高いなー、この雑誌。

『カプエス2』はたくさんのキャラがいて楽しいし、対戦も楽しいんですが、不満点を一つ。"SNKグルーヴの響イラストは老けすぎ!"(森気楼先生すみません……)　ご静聴ありがとうございました。
(福岡県　カグ先輩君)
☆元々が大人びた感じだったしなあ……ということで納得してくれまいか。

「陸戦型ガンダムを撃破すると、やはりEz-8になったり、ジムヘッドになったりするのでしょうか?」というネタはどのくらい来ましたか?
(栃木県　エンジェらぶF君)
☆君一通だ。『DX』発売後、ビデオレンタルショップで、「08小隊」の回転率が急に上がった、ということはないだろうか。バイト諸君の報告を待つ。

いや、ゲーマー用語だと思われても困るんですけど……。「スペシャルウェポン」(怒首領蜂Ⅱ・操作説明画面)。たぶん、モサ通信のせいです(確定)。
(岡山県　ハチ君)
☆……微妙だけどあれは「ン」だと思うが。見えなくもないのがキョワイ。

編集部に女子も入れましょうよ……。
(宮城県　硅素君)
☆よくぞ申した。今のARCADIAに足りないもの、それは何だかお分かりですか編集長ーッ!
A.「締め切りを守るライター」……ムグァ。

(東京都　U-REI君)
☆交番直行の大技DA!
(不適切な表現)

駆け抜けろ青春 ゲルエロス村

読者コーナーを手掛けさせて頂いて間もなく10年だが(早ッ!)、実はエロス村を担当するのはこれが初めてじゃーい!　との喜びをひた隠しにしつつ、今回も張り切ってこーぜー。

(福岡県　倉長行矢さん)
☆大和撫子の公式下着といえましょう。いえるのッ!

(愛媛県　立花永樹さん)
☆ハガキの裏には前から見た図が!……なんてことはありませんでした。

(京都府　佐々岡ゆりのさん)
☆「はだかエプロンは漢の浪漫」コーナー宛てとある。

(大阪府　モリヒロミさん)
☆ラテン娘に心を踊らされたらしいとのこと。むふっ。

⬆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

アフロ1人のビッグショー
～愛知県　そたい君～

A-Froの名物投稿者を編集部の独断でピックアップし、吊るし上げ……もとい、その栄誉を讃える「A-Fro･一人のビックショー」。
今回は、彗星の如く現れた天然系投稿者・愛知県のそたい君を集中砲火。

今月はなぜかゴルゴネタかまとめて送られてきたので、その中からいくつかご紹介。しかしなぜ。

……この、狙ってんのか天然なのか分からない、微妙な芸風が彼の持ち味だ。SG裁判では永久冷凍刑&宇宙漂流刑モノ。

一気に愛知の輝く星へと登り詰めたそたい君。
今後のブレイクスルーっぷりに期待したい。

アフロス投稿選定の「一人のビックショー」に対して、読者人気が高い投稿者さんにスポットを当てるのが当コーナーじゃい。
第一回は、高機動投稿者・大山

彼女の大部分を構成するのは大福&ガンダム&男忍者。どないやねん。

キャラは可愛いが、ネタは黒いというのも彼女の特徴。シヴィれる。

A-Fro ひみつ情報
今回から開催した「キャプテン☆リクエスト」は「この投稿者の作品をもっと見たい!」という、読者の要望に応えて立ち上げたでおま!　「ビッグショー」は、アフロの担当二人が「こいつはキテる……」という投稿者を強制クローズアップするコーナーですが、キャプリクは皆様のご要望を反映させる解放区であります。「俺自身をリクエストJAY!」という、自作自演も可。

げえせん歳時記

……ようなゲーマーの日々を、……ブでお送りするコーナーなんだヨ。それで……ゴー！（担当・瞬すけ）

勤労感謝ブラッディクロス ゲーセンの店員さんありがとう

夏休み、私は本当に心から「ゲーセンの店員さんありがとう」と思ったことがありました。

きっかけは、夏休みの「自分が将来なりたい（気になる）職業を、一日体験してレポートにまとめる」という宿題からでした。

友だちが体験テーマを「本屋の店員」や「保育師」に決めている中、私は一人「ゲームセンターの店員」に憧れ、行き着け（？）のゲームセンターに、店員一日体験学習をやらせてもらえないか頼みにいったのです。

一度は断られてしまったけど、何日か後でそのゲーセンに遊びに行った時、店員さんから、

「給料は無くてもいいんだよね。それなら働いてOKだよ」

という返事をもらったのです（自分でもびっくり!!）。

体験学習の当日、開店30分前にゲーセンに行き、店員さんから優しくゲーセンでの仕事を教えてもらいました。

床をモップで拭き、ゲーム機の画面やコントローラーを一台一台丁寧に拭き、プリクラ台のシール紙を数えたりしました。

一番大変だったのが、タバコの吸いがら入れの掃除でした。「ゲーセンの店員さんってこういうこともやるのか」と、そのときつくづく感謝しました。

掃除も終わり一息ついた時に、私がいつもゲーセンで遊ぶ時間帯にはあまりいない上級ゲーマーを発見。その華麗なる手さばきを見て、「これはいい勉強になる!!」と、一人興奮して見入ってしまいました（笑）。

そろそろ体験学習時間が終わろうとしていたので、お礼を言って帰ろうとした時に、な、なんと!! 店員さんからのお礼ということで、私の大好きな『ポップンミュージック』をタダで何回もプレイさせてくれました（ゲームオーバーし過ぎました）！

店員さんからは、「今日はすごく助かりました。また来てください」などと、嬉しいお言葉をもらいました。

それから、ゲーセンの店員さんとは今までよりも仲良くなり、『ポップン』店頭用宣伝スタンドなどもいただいたりして、ゲーセン通いが何倍も楽しくなりました。

それまではゲーセンに行っても、一言も話さずただゲームをプレイして帰るだけだったけど、やっぱりゲームが好きな人たちと話すのは、ゲームをプレイするくらい楽しいと思いました。

本当にゲームセンターの店員さんには感謝×2です。

（静岡県　けいと☆ねずみさん）

☆労働する側へのポジションチェンジで初めて分かる、店員様のアリガタミ。

筐体の起動音、床に落ちたゴミ、お客様の喜ぶ顔……目に映る光景がいつもと違ってくるですよ、うん。

けいと☆ねずみさんのような行動力と感謝の気持ちで、ゲーセンをもっともっと楽しくしたいものですな。

ところで、宿題の評価はとうだったのかな？　A-Fr0までご報告の投稿、よろしくナリ。

（新潟犬　八坂あづささん）
☆勤労感謝ロックン・ロール！店員様に敬意一発ブチ込もう！

（山形県　すっすさん）
☆十手を片手にEDOを走るあの人なんて素敵！私の彼！

（愛知県　御影道行君）
☆前世がゲーセン店員だったのでしょうか？そのうち筐体の搬入を頼まれたり……。

（福岡県　たかおか勝己さん）
☆感謝というか、陳謝なかそじ。気前のいい店員さんで良かったネ。

お帰りムックアンケート

「鉄拳4&VF4ご意見16文」

『鉄拳4』ムックのキャラ相関図より。ええっ？……準ママ死亡!?　消息不明から死亡!?　うおーん（泣）。

つーか、生きてても準ママ43歳。

（熊本県　風間ラヴッ娘葵花南さん）

☆しれっと復活したりね、鉄拳だし（笑）。

今月の一句

『不惑　褌切れて　不纏』

（静岡県　『雀KER』大澤さん）

☆全裸の平八絵を見せられた僕ら。かようなセクハラに耐えるのも、担当の任務なのさ。

ヴァイオレットは浜田省吾に激似だと思うが。

（埼玉県　浜省君）

☆ウッチャンにもちょっと似。

『VF2』に大ハマリし、『VF3』で離れ、『VF4』で再び戻ってきた。相変わらず面白く、社会人になった今、もうこの情熱は止められない。

私はジャッキー使いだけど、ジェフリーの出場理由が一番心に染みた……。そんな人はきっと、全国にたくさんたくさんいるはずです。

（大阪府　いちご大福さん）

☆街角のフィーバーぶりを見ると、数年間待たされた「バチャっ子」たちのパワーが爆発してるのが分かります！

友人が、『VF4』からバーチャ始めたと驚愕していた。

（東京都　ザエモン君）

☆偉大な開祖なのに……。

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆バーチャファイター14面鬼。オフィシャルイラストでもイケそう。

（大阪府　雷に拳さん）
☆あんちゃん、好かれてるねえ。

（香川県　イカタミ君）
☆生え際がポジションチェンシ

（東京都　踵切り君）
☆笑えすぎて、対戦に集中できない説。

裏カディア大賞募集

アルカディア大賞に賑わうトップページから隔絶され、「うっ、こいつはキまくりやがってル〜」「これがマイベストなんじゃああい」というゲームに称号を与える悪魔のクランプリ「裏カディア大賞」か今年も始まってしまいます。「裏ベストシューティング賞」「ザ・やるせないキャラ部門」など、独断と偏見で見積もった、魂の大賞をヌシの邪悪なる投稿で決めたれ

戦国から現代まで歳時記タイムスリップ

この間、我が町金沢に大河ドラマ「利家とまつ」PRとやらで、唐沢寿明と松嶋菜々子が来たそうです（私は見られなかった）。
県庁のカメラ係として働く友人は、仕事用のカメラと別に、プライベートのカメラで松嶋菜々子を撮りまくっていたそうです（笑）。しかも望遠。
つまり私が言いたかったことは、「婆娑羅2」の前田利家はどうなの？ ということです。ビバ加賀!! 百万石!!
（石川県　故島良さん）

☆いつゲームの話になるのかと、ハァハァしちゃったよ。
さて、前々号からA-Froで物議を醸している前田利家ですが、そのモーホーオカマ薔薇っぷりは、彩京のアレを見事に継承している気がするのだが――。

安駄馬、グライアイ、よろず婆……昔のナムコは「ババ専」というイメージがあったが、近ごろは「ジジ専」傾向が強くなかろうか？
いや、平八一人の存在が、そのイメージを我らの脳裏に焼き付けているんでしょうけどね。少なくとも、「ナムコ＝ギャル」というイメージはもう存在しない……。
（滋賀県　大聖リース君）

☆ギャルからバベルへ、そして今ジゼルへと大転換を迎えるナムコ。
メトロとタッグを組んでから、漢臭さ指数までもれなく増量しているよーな。

（埼玉県　しょはーなそうさん）
☆いっそのこと両陣営のキャラ全部入れようよ。500人ぐらいいるけど。

うちは田舎なので、女性バーチャリアンが少ないです。特に「VF4」になってから、私以外の女性が遊んでいるのを見ていないです（泣）。今日もアキラでがんばりマッス……。ギャラリーが驚くのが快感で、やめられません。
（愛媛県　麻耶さん）

☆添付のイラストを見ると、ドレスを着た、うら若き貴婦人がバーチャをプレイしているのですが（笑）。……担当T氏の嫁になりませんか？

だからぁ!! ホントなんだってば！ ポップン」で遊んでたら、知らない女の人にスカートをめくられたんだってばあ～!! ウソじゃないよ！ ウソじゃないよ!?
（東京都　采姫炬さん）

☆は、はい、信じるッス。しかし、その痴女ッペは、めくり性能が高かったのかも（謎）。

（兵庫県　にゃんこパンさん）
☆『クレパト＋』発表に合わせて、タイムリーなイラスト♪　ゼノピア嬢の人気やいかに？

（青森県　おおくぼひとみさん）
☆G-NET対応なので出回りは多いと思いますが。スコアトライアルにも挑戦してみてね。

（フェリシアンのかじやんさんに捧ぐ　STO君）
☆子猫の心と体は聖域。ぷにっきいすなのね～。

募集はハッケヨイ

皆様の投稿に支えられて、三度目の正月を迎えるA-Fro。てなわけで、次のCMYKは新春ネタで攻めようぜ兄弟姉妹。
獅子舞、凧上げ、お年玉など、これでもかといわんばかりな正月行事と、アーケードゲームをうまくザッピングしてもらえればオッケー。担当に「やりすぎちゃうか？」と言わせるくらい、めでたさ重視でお願いします。干支が午なのでウマ系イラストもオモシロそうね。
文章投稿・モノクロイラストでは「アルカディア2001年十大ニュース」を募集します。「編集部に電子レンジ到来！」など、昨年アルカデに起きた事件を、眠った記憶にテレフォンリンリンリンして、本誌を読み返して、十大ニュースをランキングしてちょうだい！
裏カディア大賞も同時に募集しているので、よろしくの、フェ、フェ。

LOVE後記涙色

今月は久しぶりにお美しいコーナーを担当。やはり私には、[illegible]

常連の座をつかみ取れ！ ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム系投稿スペースA-Froでは皆様の投稿、すなわち「ゲームが好きなんだあああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！
優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼントいたします。奮ってご応募ください。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集
アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像（これはウソ）まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。
CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります。ご協力お願いします。

●これが無ければ締まらない！　文章投稿規定
文章量は最大で800文字前後にまとめてください。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿してください（リライトされる可能性はありますが……）。E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95％以内を推奨。
※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

※画像の受け付けデータ容量を引き上げました！
サーバーのパワーアーブ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ
メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選した時、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号2月号の締切は……11月19日（月）消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい注意点は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

紅葉落ちても原稿落とすな？

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

秋真っ盛りですが、動きの早いサークルの方は冬コミ準備を始めてる頃ですね。一般参加の皆さんも、お金や日程の計画を始めてみてはいかが？　スポーツの秋らしくスタートダッシュ！

案内人：ジョイ・スティック（執事）＆牡丹（メイド）
イラスト：龍輝雅龍

発行／表六玉企画

BURNING STREAM

ギャグ　4コマ

リアル頭身はカッコよく、ギャグ頭身はぷりちいに！しっかりした線質の絵が生きたギャグ集です。オチはわりとストレート系？

B5版　40P　オフセット　表紙カラー
送料込み800円を郵便振替にて口座にお願いします。
（郵便振替口座）00860-3-127720（加入者名）矢野香

ギルティギア ゼクス　発行／PG69

悪魔紳士録VI

シリアス

流麗な絵でつづるイメージを断片的につないだ、走馬燈的な1本。絵でも話でも美しく描かれたヴェノムを、という方にお薦めです。

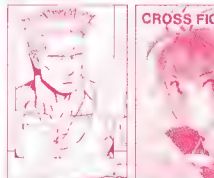
B5　20P　オフセット　表紙1色
250円分の無記名小為替＋120円切手＋宛名シール
〒603-8337　京都府京都市北区大将軍南一条町95　大矢野様方PG係

ストリートファイターIIシリーズ　発行／MINUTE

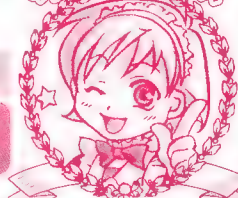
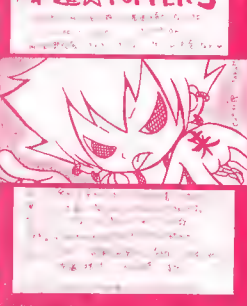
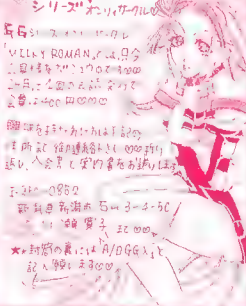
CROSS FIGHT!

ギャグ　シリアス

制作者より：ストIIシリーズキャラが多数クロスしたストーリーものの他、誌上で大会も開催。

A5版　52P　オフセット　表紙カラー
本の代金600円定額小為替＋送料180円切手＋宛名シール
〒554-0002　大阪府大阪市此花区伝法1-4-7-305　小川様方MINUTE通販係

パロディ満載！　オーソドックススタイルの同人誌です。

参加者多数。幼少時の春麗と元の出会いを描くセミシリアス、ガイル主役のシリアスショート、ジャンケン方式による誌上対戦企画など、とてもにぎやかな内容の1冊です。

春麗主役の「もののけ姫」パロ、ジャックとローズ（！）による沈没船パニック『ファイタニック』など、スパイスの利いたパロディが楽しめます。絵のレベルも高いですよ！

GUILTY GEAR シリーズオンリーサークル

伝言板

秋風に思いをのせて……

★友達募集
ポップン大好き♡という高校生以上の女性の方、文通＆イラ交で私といろいろとアツク語ってください！　月華、KOFでもOKです。ちなみに私の好きなキャラはアッシュ、ロク、ケンスウです♡　おねがいします!!
〒807-0876　福岡県北九州市八幡西区浅川日の峯4-2-22
平松美沙

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは絵でも構でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★アンケート回答者募集中♡
ポップンのアンケート回答者様ぼしゅう！　1〜6＋CS版でふ！宛名シールと80円切手を同封してね♡　今すぐポストへGO☆よろしくね！
〒573-1116　大阪府枚方市船橋本町2-50-3　駒崎愛花

えと、同人デビュー作戦は不定期連載で続けます。それより！　とうとうSNK再見断念。同人的人気が絶大なメーカーだけに、大牡丹ショックです。そこで当館では、この件に関する同人ファンの皆さんのコメントを募集。キャラへの思い、今後の活動の決意などお待ちしています。締切は11月20日。長文とイラストは掲載できないかも

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケードゲームの手法やゲーム市場全体を扱うもののほか、購入研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

餓狼伝説シリーズ

発行：平成如神企画

ギース様とビリー・カーンの本9。

ミニモニ。に感染したギース様、棍にプリクラ貼られたビリーなど、なにやら微笑ましい日常系ネタ満載のショートギャグ集です。

A5版　36P　オフセット　表紙2色
300円分の無記名小為替＋160円切手＋宛名シール
〒983-0037　宮城県仙台市宮城野区平成1-24-2　熊田様方　HKP係

ポップンミュージック

発行／Satorio

AM:PM

4コマ14連発！　均一な線で仕上げられたキャラがデザインチックでかわいいです。あっさり目のオチも絵柄にマッチ♪

B5版　28P　オフセット　表紙カラー
代金400円分の無記名小為替＋160円分の切手
〒447-0843　愛知県碧南市西浜町6-1　杉浦里恵　A係

鉄拳シリーズ

発行　濃縮還元帝国！

月下香

この漫画は多少読み手に想像力を要求していますが、アンナとニーナの関係における渋くて苦い甘やかさが見事に表現されていますぞ。

B5版　34P　コピー　表紙1色
160円分の切手＋宛名カード
〒263-0054　千葉県千葉市稲毛区宮野木町1820-29　吉田芳菜子

牡丹「あたしはジョイさんに進言するぅーッ！（ライダーキック風に突進、ジョイのみぞおちにヒット）」
ジョイ「ぐはあっ！　なななんです藪から棒に！」
牡丹「あたしたちはぁ！　00年7月号、10月号、01年5月号で通販マナーについて語ってきたわけですが！　ここらで1回、通販申し込みに必要なことすべてをまとめた解説を設けるべきではないでしょうか！」
ジョイ「な、何かやたら力入ってますね。しかしなぜそんな提案を？　新しい読者の方のためですか？」
牡丹「それはぁ！　あたしが！　秋休みボケで何が必要だか分かんなくなっちゃったからです！（涙）」
ジョイ「秋休みを差し上げた憶えはありませんが」
牡丹「ああホラ、それは自主的に」
ジョイ「……」

通販マナー編　その4
もー度まとめて確かめてみよう

注目！　絶対必須アイテム

●ポイント1：封筒
ごく普通の、中が二重になっている白封筒がベスト。宛名はもちろん正確に記入する。そして、差出人である自分の住所・氏名も絶対に書くこと。

●ポイント2：手紙
封筒には「何という本を何冊欲しいのか」と「自分の住所・氏名」を明確に書いた手紙を絶対に同封すること。「アルカディアで見ました」などと書くとより分かりやすい。文面は相手に失礼のないように。

●ポイント3：為替
定額小為替は、郵便局で購入したそのままの状態で封筒に入れること。裏に印刷されている受取人などの欄には、絶対に何も記入しないこと。

●ポイント4：切手
切手は、「小さなビニール袋に入れる」とか「ゼムクリップで便せんに留める」などして、封筒のスキマなどに紛れてしまわないよう気を配ること。

こうしてみよう気配り編

●ポイント5：宛名シール・カード
宛名シールとは、パソコン・ワープロ用のフリーラベルやタックシールなどに自分の郵便番号・住所・氏名を書いたもの。ただの白い紙の裏に両面テープを貼ったものでも構わない。宛名カードは、この両面テープがないもの。大きさに規定はないが、自作の場合は縦5cm横7cm程度が適当。宛名は油性マジックやボールペンなど消えにくいもので書くこと。通販規定で指示されていなければ同封しなくても構わない。

●ポイント6：連絡用封筒・切手
宛先に自分の住所・氏名を書いた封筒。申し込んだ本が売り切れの場合など、何らかの事情で連絡が必要になったとき使われる。指示がなければ同封しなくて構わないが、念のため同封しておいたほうがよい。

●ポイント7：時間
通販の申し込みをしてから、早い本は1週間以内にも届くが、遅い本は2カ月以上かかることもある。これはサークル側それぞれの事情によるもの。ただし、郵便事故などの可能性もあるので、1カ月半経って何の連絡もない場合はサークル側に確かめてみよう。

牡丹「よし、これで完璧！　しかし心の余裕を持って通販申し込みに専念するため、あたしは秋休みパート2を要求するーっ！（バーンナックル気味に突撃）」
ジョイ「執事201芸・AB同時押し避け！」
牡丹「え？　あ！　ここっここは2階〜ッ!（パリーンとガラス窓を突き破りながら）」

ギルティギア ゼクス

発行：王立治安騎士団

ぴんく王子

アサシンズ中心気味なショートギャグ集。1本毎の切れ目が分かりにくいのが難点ですが、ネタにも絵柄にも勢いがあって笑えます。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
本代600円無記名小為替＋送料200円切手
〒639-0236　奈良県香芝市磯壁1-110-1　山口貴子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にジャンルやタイトルは問いません（ただし、アーケードで稼働していたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数ある場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちであればFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーで感想、意見を書いてください。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は・　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。12月末に掲載を希望する人は11月20日(火)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

今月は話題・CG・TIPsすべてが『電脳戦機バーチャロン』(以下『バーチャロン』)サイト目白押しでいきます。もうすぐ全国にお目見えしていく『バーチャロン フォース』を楽しみにしている人も多いでしょう。新しい機体のデザインや操作系を楽しむのもアリ、熱く対戦(チームバトル)に燃えるのもアリでガンガン遊んでバンバン楽しみましょう。

話題では『バーチャロン』をプレイしたり『バーチャロン』サイトを作る上で押さえておきたいサイトを3つ紹介。[illegible]。CG系の特徴としては「モデリングデータを使用する3DCG系」「機体イラストを使用する2DCG系」「機体の擬人化」という三つに大別することができます。そこが他のゲームイラストとは一線を画するところです。

TIPsでは『バーチャロン』サイトを語る上で欠かすことのできないwebリングを紹介、バンバン活用してください。

「電脳戦機バーチャロン」サイト

Master Secrets　おうぎ
http://ougi.net/vo/

- 掲示板　同じ機体を使う仲間を増やそう!
- ニュース　『バーチャロン』に関するトピックスを掲載
- 機体別　機体別掲示板でより突っ込んだ対話を!

『バーチャロン』を極める!

サイト名が「奥義」を意味しているだけあり『バーチャロン』を極めるための情報を提供するサイトを目指している。『バーチャロン』専用掲示板が機体別になっており、総合的に活用できる。攻略情報も機体別で、それぞれの機体に対して深い攻略や解析など、強くなるための要素を突っ込んで情報交換することができる。

原稿執筆時はまだ『バーチャロン フォース』が発売されておらず、共用掲示板では設置する掲示板について検討されていた。ミッションやAI育成、ストーリーなどの掲示板が設置される可能性もあるぞ。

掲示板が中心のサイト。シンプルなトップページだが、情報が飛び交い盛り上がることが予想される!

C.I.S.(電脳虚数空間)　CIS
http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/5766/

- ロゴ　ゲームのトレードマーク、著作権に注意!
- 素材　[illegible]
- JavaScript　htmlだけで[illegible]プログラム

バーチャロンの2Dデザインが秀逸!

『バーチャロン』サイトを作るにあたり、とても有用な素材を提供しているサイト。提供している素材は、「ロゴ(M.S.B.SYSTEM Ver.5.2対応)」「アイコン(カスタマイズできることを意識したデザイン)」「JavaScriptによる『バーチャロン・フォント』の時計」などがある。『バーチャロン』サイトにはうってつけのデータなのでぜひ活用させてもらおう。もちろん素材以外にも、ギャラリーコーナーには壁紙として使えるイラストが展示されている。ホームページを持たない人にとっても見どころが多いサイトになっている。

トップページにある筐体画面上の3Dキューブは、クリックすると止まり、他ページへジャンプさせる機能も持つ。

PLAYAZ' MAIN STREET　SAL
http://www4.airnet.ne.jp/sal/cgi/general/link.cgi

- リンク集　[illegible]、自分好みのサイトを探せ!
- 登録型　自己申請でリンク集に登録する方法
- バナー　サイト紹介画像(?)、CG系は特に重宝です

自動登録式自由被接続多方向入出力接続機関

『バーチャロン』に関する自己登録型のリンク集。特定のジャンルに絞ったリンク集は、メジャーなリンク集サイトで見つからなかったサイトを発見できることが多いので、ぜひとも活用しよう。表示される情報は、バナー、管理者名、サイトのコメント、『バーチャロン』サイトであるという表記の四つ。表示データは管理者順、タイトル順、新着順と指定することができる。また、表示件数も1件から全件を指定することができる。原稿執筆時には114サイトが登録済だった。『バーチャロン』を扱うサイト管理人はぜひ登録しよう。

「TIPs」で紹介しているウェブリングと併用して、バーチャロンサイト検索能力は格段にアップ!

『バーチャロン』CGが楽しめるサイト

BB団　T-TA
http://ash.or.jp/~t-ta/

管理人が運営する個人サークルのページ。いろいろな機体のイラストに加えて、これまでに発行してきた同人誌の表紙も楽しめる。イベントに関する情報も掲載。

ウオマチギンテンガイ　SST・真壁とお子・K.K.
http://uomachi.pekori.to/

バーチャロイドの擬人化が中心のCGサイト。可愛く、ときにはカッコ良くなった機体が楽しめる。小説のコンテンツもあり、じっくりと楽しみたいサイトだ。

かぐらや工房　島田フミカネ/森戸冬樹
http://www.f4.dion.ne.jp/~keeko.19/

イベントの参加情報も掲載している個人サークルのページ。CGはそれぞれテーマがあり、擬人化された機体とさまざまなシチュエーションが楽しめる。

たこ焼き屋「爆円陣」　たこ焼き太郎正成
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/1164/

擬人化CGのコーナーがあり、多数のCGを見ることができる。美少女にオラタンチックな服などを着せようという趣旨で、少しHめ。各種機体のTシャツ生産情報もアリ。

Y.D.K.Systems　黒川凛村
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/2118/

3DCGがメイン。レンダリングを駆使するも独自のタッチで描かれた機体は素晴らしい。また各機体の情報もまとめられており、資料としての価値も非常に高い。

「金星天国」内電脳虚数王国　ひるなぶ
http://www.xt.sakura.ne.jp/~hirona/

トップページにある「KINGDOM」が入り口。擬人化&2Dイラストを掲載。擬人化は可愛い系。ミニゲームの「◆タングラムを倒せ!!◆」もオススメ。

STUDIO SERAPHIM CYBER NETWORK SECTION　相馬一裕
http://www03.u-page.so-net.ne.jp/yc4/jishage/

メインは2DCG系。独特のタッチで書き込まれた機体のCGが楽しめる。同人誌内のストーリーからおこされたCGもあるので、こちらも要チェックだ。

AlphapoinT side PLUS　楓
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/4369/

機体の擬人化CGが中心。機体イメージを残しながらも、やわらかなタッチで表現された少女のイラストが多く、見ていて安らげる。キリ番イラストもアリ。

ハッスル・タイム!!　KINO
http://www.asize.net/~rinokata/

数多く3DCG系のCGを楽しむことができる。また作者のコメントはCGを見る前と、見た後に読んで楽しんでほしい。イベント情報も掲載している。

TIPS wwwの泳ぎ方

サイト検索手段としてかなり定着してきたウェブリング(「～同盟」と呼ばれるものも同等の機能を持つことが多い)。もちろん『バーチャロン』にもあるので活用しよう。さて、まず最初に確認してもらいたいのが「PROJECT VIRT URL-ON WEBRING(www1.odn.ne.jp/dna/webring/)」。現在は『バーチャロン』全体の「GATE24」、『オラトリオ・タングラム』専用の「OT-RING」。そして『バーチャロン フォース』専用の「FORCE-RING」。これら3リングがあり、その総合管理サイトになっている。原稿執筆時は後者2リングが待機中で「GATE-24」のみが動作中だったが、すべてが活動した際はさらに使いやすくなることが予想される。

また「電脳戦機連鎖(www.din.or.jp/~mizki/ring.html)」では、ネット上で『バーチャロン』小説を公開しているサイトが集められている。小説サイトはCGサイトのような派手さはないが、じっくりと世界観に浸ることができるので、ぜひとも体験してほしい。

なお、このリングマスターのページでは『バーチャロン』のいろいろな楽しみ方を提案している。

泳ぎ方PLUS! いつまでも楽しく運営するためには、ロゴやデータなどの著作権には十分に注意を配ってほしい。それと、今回紹介できなかったが、「VIRTUAL CENTURY(http://www07.u-page.so-net.ne.jp/db3/yanmer/)」はオススメ。『バーチャロン』に関する情報が細かく網羅されており、これから『バーチャロン』を始める人も楽しめることウケアイ

THE KING OF FIGHTERS 2001 初出原画集

今号は、前号に引き続き『K.O.F.2001』の設定資料集。

開発から直送の設定原画・キャラクター原案を公開！

K.O.F.2001設定資料集

❖サイコソルジャー PSYCHOSOLDIER

Sie=Kensu 椎拳崇

ちょっと幼めな拳崇がカワイイ。包のエネルギーを吸ったおかげで若返ったのかも!?

Athena アテナ

今回も衣装に様々なアイデアが投入されたアテナ。中華なものから現在のものに近いものまで多彩である。

Bao 包

今回は、インコがワンポイントな包。もしかして、ママハハの様に攻撃にも使えるのか!?

❖ファイター FIGHTER

メイ・リー May=Lee

今作より登場のど根性ライダーウーマン。一応、メガネッ娘になるのだろうか？

矢吹真吾 Yabuki=Shingo

前作より京のグローブを受け継いだ真吾。しかし、中身の変化はあまり無いように見受けられる……。

レオナ Leona

いつもマイペースのアーミー娘。正面からの衣装も大幅な変更は無さそうだ。

李香緋 Li=Xiangfei

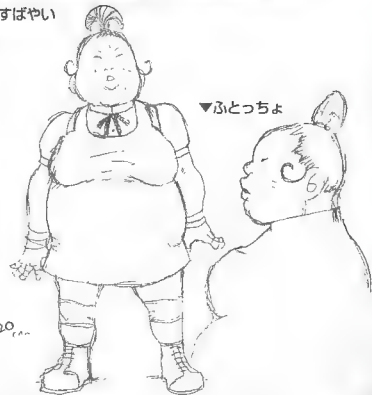
ついに復活のイーアルサンスーウースーチーパー娘。元気さは相変わらずのようだ。

大門五郎 Daimon=GORO

ついに子持ちになった大門。子を持った親の強さを見せつけてくれることだろう。

❖GALS?少女連？

雛子と同じ高校・スモウ部のメンツらしいが、このカッ飛んだ設定は……。

K.O.F.2001設定資料集

❖飛賊HIZOKU

麟と同じ中国の暗殺者一族の者たちらしい。現時点では大会に姿をあらわすのかどうかも不明。

◀手のでかい娘。ツッパリで決まり！

▶ノッポ。195　アフリカ人？

▶後輩。たまにはまともな娘も…イヤ、スモウ部にいる時点でまともではない娘

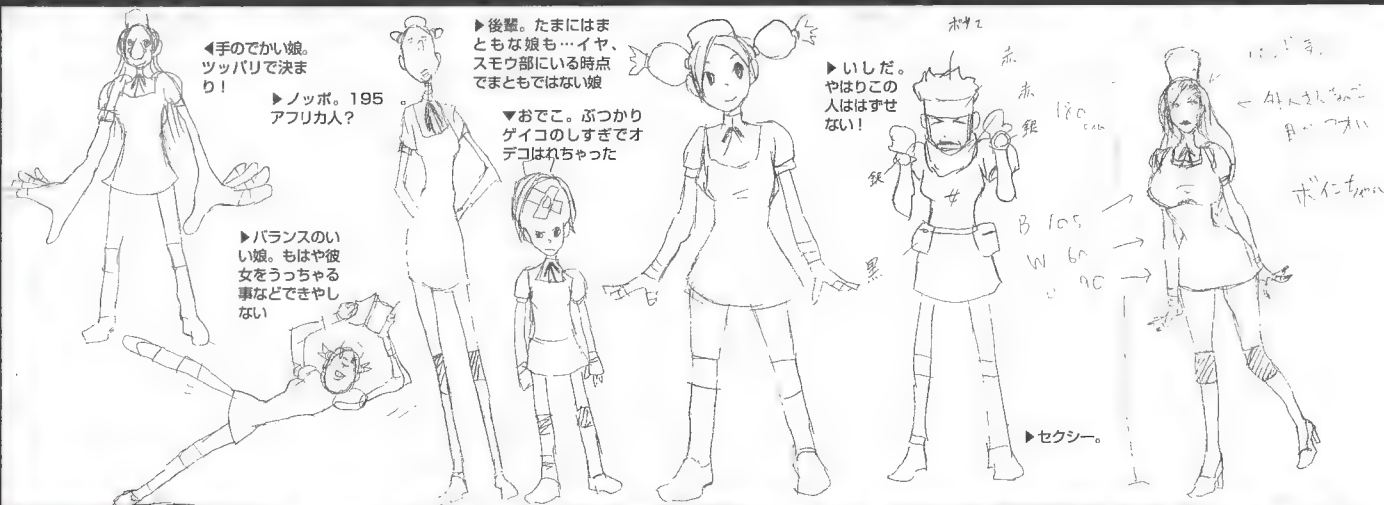
▼おでこ。ぶつかりゲイコのしすぎでオデコはれちゃった

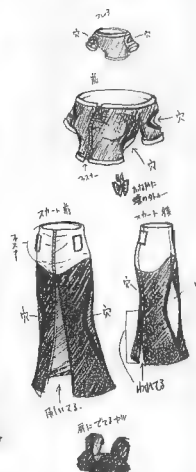
▶いしだ。やはりこの人ははずせない！

▶バランスのいい娘。もはや彼女をうっちゃる事などできやしない

▶セクシー。

※ネスツ NESTS

Foxy フォクシー

クーラと共に参戦のネスツ女幹部。その戦闘能力は、まだ未知数だ。

Diana ダイアナ

クーラのお守り役。今回は、相棒のフォクシーが参戦。彼女が参戦する日も近いのだろうか？

Kula=Diamond クーラ・ダイアモンド

アンチK'の役割を担う15歳の少女。今作において、彼女の生い立ちなどはあきらかになるのだろうか？

❖没BOTSU

没キャラでも、非常に高クオリティな仕上げになっている。本当にもったいないキャラばかりだ。

アンヘル
Angel

「エンジェル」のスペイン語読みであるアンヘル。カラーではタレ目気味だが、初期設定ではツリ目だったようだ。

そんなんARIKA

＊第4部＊ 小林真文

九段→五段へ
絶好調降格中!!! 9/30現在
待て続報！

特別企画！渋谷のゲーセンでバッタリ会った業界の著名人から一言

セガ 片桐大智さん
「今はVF4に全力投球ですがDC版『アウトトリガー』もよろしくね！」

セガ 山下信行さん
「『電脳戦機バーチャロンフォース』よろしくね！」

次号から
「五段戦士キャサ夫くん」
がはじまるよ♡（うそです）

アリカ 三原一郎さん
「オレらも バル・ディ・メオラの
連環虎燕掌で出撃だ！」

12月20日発売 だってよ！ひゅー♡

GAMEMAKERS News Transmitter

さて、今月はまたまた新しいメーカーさんに参加していただけました。『式神の城』でお馴染みのアルファシステムさんです(!)。拍手！　そして、「S」の遺伝子を忘れるな!!

さまざまな紆余曲折を経ましたが、今月をもってSNKは、20年余りの歴史に幕を下ろすこととなりました。これまでSNKのゲームを愛してくれた皆様、誠に有り難うございます。そして、大変あつかましいお願いですが、これからも愛し続けていただければと思います。何故なら、残された私たち「S」の遺伝子を持つ者たちの未来は、ここから始まるのですから。

(株)SNK社員一同

Alfa System

稼動から早くも1ヵ月が過ぎました。スコアトライアルは初回集計から我々の予想を遥かに上回るスコアが続出するという、すごい盛り上がりようで開発側としては本当に嬉しい限りです。最大の謎であった異世界からの参戦者も登場し、ますます盛り上がる『式神の城』。今後も可能な限り遊び倒してやってください。

(株)アルファ・システム　NAOKI

秋も深まってきましたね。皆さんは秋の夜長をどう過ごしてますか？　私はもちろん、『スーパーモンキーボール』で毎日寝不足です。さて、この度、『スーパーモンキーボール』のテーマソングが12月5日にavexから発売されることが決定しました！　OHA-ガールのあびる優ちゃんが元気よく歌う「エイエイブ～！」期待してね！

AMUSEMENT VISION,LTD.
大音師　正江

ADORES

千葉市美浜区の新遊スポット「ミハマニューポートリゾート」内に『ゲームファンタジア美浜店』がオープン。コンセプトは"マウンテン"。店内には、人工の山が造られ、JP時にはアトラクションがあります。当社ならではのメダルゲームの世界が存分にお楽しみ頂けます。メダルメンバーズカードご登録の先着1000名様には、プレゼントをご用意しております。

アドアーズ（株）運営統括課
Mr,ポンポコ（大塚）

こんちはです。先日行なわれたゲームショーに来てくれた皆さん、お疲れさまでした。PS2版『GGX Plus』は皆様の期待を裏切らない事をお約束致します。ちなみにおまけのDVDアニメはめっちゃ出来が良いです！　特にディズィーがあんなことに……。そういえば、そろそろ新刊作らなきゃなぁ……って、何言ってんだ俺！（笑）

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

ごめんうそ。

(株)彩京　ヤ長

この間、秋だなぁと思ってたらもうすぐ冬なんですね……と季節感がまるでないまま働きつづけている今日このごろです。皆様、季節の変わり目ですので、体調管理にはお気をつけて……。
さて、今月はショー後かつ出荷前ということもありまして、とりたててニュースはありません……ゴメンナサイ。ただ……来月にはちょこっといい話があるかも？　かも!?
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

街中では『CAPCOM VS. SNK 2』の全国大会予選が盛り上がっているようで嬉しい限りです。みなさんは決勝戦へのチケット、もう手に入れましたか？　まだの方もご安心を。この予選は年末までさまざまな形で行なわれます。詳しくはカプコンホームページをチェックしてね！　私も来るべき日のために練習をしてはいるのですが……トホホ。

(株)カプコン　宣伝チーム　浦沢春麗

SEGA

東京ジョイポリスでは恒例好評の出会い系イベント「チャンス・オブ・ザ・ミーティングⅡ」を11月24日(土)に開催致します。カップリング率を高めるために、工夫を凝らしたゲームやイベントの開催で、この日お台場の夜は、いつになく"熱く"燃えます。アナタの頑張り次第で、今年の冬はストーブいらず!?

(株)セガ　広報　田中

こんにちは、朝夕の冷え込みも日毎に増し、鍋のおいしい季節がやってまいりました。こたつで鍋をつつきながらビールをグイッと。至福のひとときですね。そして、鍋が空になったら天板をひっくり返して朝まで麻雀といきたい所ですが、アダルトな貴方には、新作アレな麻雀などもおすすめです。ぜひ、熱々の所をご堪能ください。

(有)セイブ開発　「代理5号」

SUNSOFT

毎度どーも。サンソフトです！　今月は東京ゲームショウ直前で死にそうですので手短に一言だけ。非常に個人的ですが。「ヒゲ社長！　事務所開設おめでとう！」
ではまた来月～。

サンソフト・着ぐるみ広報・渡部

TECMO

TGSでは、テクモブースへ来ていただき、ありがとうございました！『DOA3』ステキでしょう～～？うふふ☆　そして……会場で「業務用は？」と私を質問攻撃にしてくださったミナサマ、本当にありがとうございました……。私だってぇ～、出せるものなら出したいやいっ！　とりあえず、予定は未定ですが、応援は、変わらずよろしくお願いしますね♪

テクモ(株)　つっちー

『ねんど玉パズル お天気ころりん』ついに稼動！　このゲームは、誰にでも楽しめるパズルにクレイアニメの魅力をプラスした新感覚ゲーム。注目のクレイアニメは当社デザイナーが一つ一つ手作りした自信作。それゆえに「クレイをくれい！」なんて言われてもあ～げないっ（♡）。
http://www.takumi-net.co.jp

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

松桐:『お天気ころりん』ついに稼動開始でございます。
みう:かわいいクレイモデルたちが登場するパズルゲームですね。
松桐:ゲームは簡単、横に並んだお天気玉をスライドさせて同じ色を4つ以上繋いでいけばOK！
みう:そうやって消してゴールを目指していくのですね。
松桐:その通りだ！　マイフレンド！　単純だけど奥が深いのだ！

松桐坊頭&みう

寒くなってきましたね。来月いよいよ『La・キーボードゥ』が発売されます。AMショーで遊んでくれた方も、また遊んだことがない方もぜひプレイしてくださいね。独特な言葉に笑っちゃうこと間違いナシです。マドモアゼル目指して頑張って！『頭文字D Arcade Stage』の開発も順調です。こちらも乞うご期待!!

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

先日、視察を兼ねて近所のゲームセンターに行ったときのこと。ありがたいことにバンプレの景品がいっぱい！気分が良くなった私は売上に貢献するべく、早速『仮面ライダー変身ベルトリストウォッチ』にトライ。近くで見ていた子供が「取れんの？」みたいな顔で見るもんだからムキになって1000円でゲット！　ハハ～ン、どうですか？　っていうか売上に貢献してない？　ですね。スイマセン。

(株)バンプレスト　小林

気が付けば、ショーも終わってしまいました。開発状況はHPの「開発日記」にて毎日更新中。ご興味のある方はアクセスしてください。まだゲームタイトルは公表できませんが頑張って開発中です。

ーアドレスー
http://noise.co.jp/

Mr.流&社員一同

namco

走り出したら止まらないぜ。
土曜の夜の天使さ。
こんにちは、朝倉アオキです。
まぁ、なんつーの。前回のコメントは文字量多すぎて、大幅カットバージョンだった訳なんだけど、肝心なことをカットすんなっつーの。しかし、今回も前振り長すぎ。まぁ、言いたいことは『湾岸ミッドナイト』夜露死苦！　だけだったりするのだが。

(株)ナムコ　亜羅維！

「斑鳩」は、もうすぐ完成だ!!
……………………………ォイエ～。
諸君の尻には火がついているのだ！
……………………………ォイエ～。
辛いだろう！　苦しいだろう！
……………………………ォイエ～ス。
だがッ、苦しいのは今だけだッ！
……………………………オイエ～ッ。
と、思う。

(株)トレジャー　井内 ひろし

『犬のおさんぽ』がついに稼動を開始しましたよ。攻略のポイントとしては、タイミング良く歩くこと!!　各犬ごとにBGMが違うのですが、そのBGMに合わせて行進感覚で歩きましょう。"ごきげんメーター"がズバズバ上がっていきますよ。『ルパン三世』はもうちょっと待っててくださいね。11月末には稼動開始する予定です。こちらもお楽しみに。

(株)WOW　アンジェルス角村

Fuuki

東京ゲームショウで新作、『妖怪道』を出展しました！　ゲームボーイアドバンスのソフトです。
詳細はちょっとずつ出していくのでヨロシクお願いします。

今年もフウキのお店では11/23のゲームの日にイベントを行ないます！　詳しくはフウキホームページまで！　http://www.fuuki.com

(株)フウキ　エイトマそ

Hitmaker

ついに『パワースマッシュ2』と『バーチャロンフォース』の稼動が始まり、『DOCⅡ』の稼動まであとわずか。さらにさらに、ヒットメーカーWebショップ"HIPS"では、ここでしか買えない新商品を毎月ドロップ！こりゃヒットメーカーから目が放せませんな、というか、目放してる場合じゃないってば、いやマジで。
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー
広報　ケンサクエンジン

VISCO®

益々寒くなってきたけど～、元気に『婆娑羅2』で遊んでるかしらん？　先月号を見忘れてがっくりしているそこの貴方♪　隠しコマンドをもう1回掲載しちゃうわよん。コイン投入画面でレバー上3回→下3回→上7回→スタートでOKなのよん。ど～うしてもでない人は基板のディップスイッチ2−8番をONにして～んって店員さんに頼むといいかも♪

(株)VISCO　広報　前田利家（♂／♀）

質問箱のコ〜ナ〜!!

今月はこのコーナーの常連さん、京都府のペンネーム「蜜菱自動車」さんからの質問です！　そうそう、蜜菱さん、2ヵ月続けて"密菱"と書いてしまってゴメンネ。
Q1.バンプレストの小林さんへ。プライズマシンの景品で「ミニモニ。」を見つけました。次は、「ブッチモニ。」が出るのでしょうか？　あ、「タンポポ」も欲しい。この際、『モー娘。』全員なんて作れますか？
A1.現在は「ミニモニ。」に力を入れてますので、それ以外の予定は残念ながらありませんが、蜜菱さんのご要望は前向きに検討させていただきたいと思ってます！
（バンプレスト 小林）

次は東京都の33さんから！
Q2.ナムコ様へ。今こそ、あの名作『ダンシングアイ』をドリームキャストへ移植するときでは？
A2.今こそって……。まぁ、君の要望は俺の胸に確かに刻みつけた。ただ、今言えることは生体間移植と性感帯移植は似て非なるものつーことぐらいだ。くれぐれも間違えるなよっ！　そんじゃなっ！　（ナムコ あらい）

Q.広報さんのプロフィールを教えてください!!
《プロフィール質問項目》
①名前　②部署　③出身地　④生年月日・星座・血液型　⑤身長・体重・スリーサイズ！　⑥好きなゲーム　⑦似ている有名人　⑧顔写真公開は？　⑨読者へひとこと
【WOW ENTERTAINMENT】
①アンジェルス角村（本当は『豚キムチ面』がいいです）
②社長室広報　③東京都世田谷区（みかみビルそば）
④1973年12月22日・いて座か山羊座（切れ目なので本によって違う）・B型RH−（1000人に一人なので、すぐ死ぬ。）
⑤170cm・93kg・B100W100H100
⑥デコ「ダークシール」、タイトー「SCI」(AC)、クエスト「タクティクスオウガ」、スクウェア「ベイグラントストーリー」(家庭用)
⑦裸の大将。⑧YES
⑨好きなメーカーを聞かれたら「WOW」って答えるんだよ。外国人のリアクション並に大きな声で「WOW」って言うんだよ……（寒）。
●今月も顔出しOK！　というわけで、あやしい写真を大公開です。

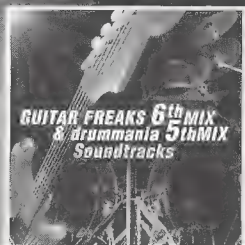
ご質問は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　「ニューストランスミッター質問箱」係

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

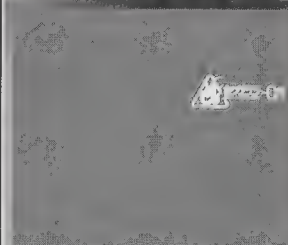
先月号に引き続いて、今月も濃密なVGM新譜情報をお届けできるこの喜び。お馴染みのシリーズだけでなく、新旧セガファン感涙の衝撃的な作品もあったりして、ラインナップも豪華そのものだ。CD金欠になりそうな晩秋だなあ。

GUITAR FREAKS 6thMIX & drummania 5thMIX

別冊タブ譜付き!

現在稼働中のギタフリ&ドラマニ最新作のサントラが、いよいよ登場! 毎回さまざまなプラス要素で楽しませてくれる本シリーズのサントラだが、今回はプレイヤー人気の高い「Yellow Panic Time」のタブ譜が別冊で掲載されている。

コナミミュージック/KMCA-126　11月7日発売　¥2,243(税込)

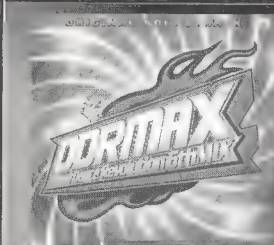
①E MAIL ME! ②君のとなりに・・・ ③BALALAIKA,CARRIED WITH THE WIND ④正論 ⑤Brazilian Anthem ⑥BLIND ⑦WAKE ME UP! ⑧BOBBY SUE AND SKINNY JIM ⑨plastic imitations ⑩Mister magic ⑪FEEL THE EARTH ⑫STOP THIS TRAIN ⑬Sunflower Girl 他、全37曲

「セガコン −THE BEST OF SEGA GAME MUSIC−」VOL.1

ゲームファンの夢、ひとつ実現!

特設サイト上でユーザーによるセガゲームミュージックの人気投票を行ない、ベスト100曲を選出。それらをすべて収録するという、離れ業をやってのけた関係者の努力と愛情には、ただただ敬服。第一弾はアーケードゲーム音楽を多数収録。

SME・ビジュアルワークス/SVWC7092~4　発売中　¥3,500(税込)

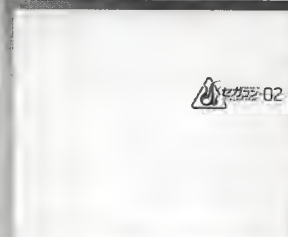
【DISC1】アレックスキッド/アレックスキッドのミラクルワールド、モタビア星(FM音源版)/ファンタシースター　他【DISC2】FINAL TAKE OFF/アフターバーナー、Que es su nombre(ネーム入れBGM)/サンバDEアミーゴ　他【DISC3】アドバタイズ/スカイターゲット、なんてったってあ・ひ・る/ダイナマイトダックス、演武~新たなる挑戦のはじまり~/バーチャファイター2　他、全61曲

DDR MAX オリジナルサウンドトラック

DDR、マキシマムで帰還

DDR最新作のサントラ、早くも登場。サントラ+ノンストップメガミックスの二枚組で、さらにボーナストラックとして小坂りゆ「true...」のフルバージョン、Be For U「Firefly」インストバージョンなどを収録するなど、非常に嬉しい一枚だ。

東芝EMI/TOCP-64144~5　11月21日発売　¥3,200(税込)

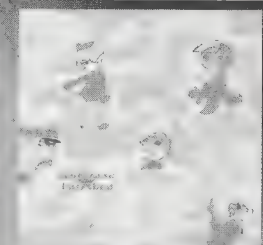
【DISC1】①LOVIN'YOU ~ROBSEARLE CLUB MIX~ ②SOMEWHERE OVER THE RAINBOW ③HIGHS OFF U ~Scorccio XY Mix~ ④true...~radio edit~ ⑤WWW. BLONDE GIRL ~MOMO MIX~ ⑥ORDINARY WORLD ⑦BYE BYE BABY BALLOON ⑧ON THE JAZZ ⑨COW GIRL ⑩GHOSTS ~VINCENT DE MOOR REMIX~ 他、全20曲

「セガコン −THE BEST OF SEGA GAME MUSIC−」VOL.2

サターンやDCを中心に収録

ユーザーの人気投票によって、新旧セガゲームミュージックのベスト100曲を選出した同シリーズ第二弾。こちらはセガサターンやドリームキャストといった、コンシューマタイトルが中心となっている。第一弾と併せて、これは永久保存版だ!

SME・ビジュアルワークス/SVWC7095~7　11月21日発売　¥3,500(税込)

【DISC4】檄!帝国華撃団/サクラ大戦、DESERT REPLAY/セガラリー・チャンピオンシップ　他【DISC5】Burning Hearts~炎のANGEL~/バーニングレンジャー、オープニングテーマ/エターナルアルカディア　他【DISC6】シェンムー~莎木~/シェンムー 一章横須賀、Phantasy Star Online OPENING THEME/ファンタシースターオンライン　他、全39曲

pop'n music★Inst Best

ライナーノーツも必読

飛ぶ鳥を落とす勢いに衰えが全く見えないポップンシリーズから、インストを集めたベスト版がリリースされる。一枚目はインスト曲(ロングバージョンや再録音も多数!)、二枚目には人気楽曲のカラオケバージョンが収録されている。

コナミミュージック/KMCA-132~3　11月29日発売　¥3,059(税込)

【DISC1】①Quick Master ②penguin ③PULSE/319 ④ostin-art ⑤龍舞~DRAGON DANCE ⑥Get on that train ⑦宇宙船★Q-Mex ⑧Stream ⑨ELECTRONISM 他【DISC2】①恋のシャレード ②透明なマニキュア ③Love Is Strong To The Sky ④Candy Blue ⑤水中家族のテーマ ⑥恋は天然 ⑦Miracle Moon(お月様が中継局) 他、全32曲

ギルティギア ゼクス ドラマCD Vol.2/サミー

第二弾も豪華に登場

TBS系ラジオ「子安・氷上のゲムドラナイト」から生まれたGGXドラマCDの第二弾。番組では明かされなかったストーリーが、主人公ソルとカイの決着によって明かされる!! 左のインタビューではアフレコ風景を取材しているので、そちらも必見だ。

SCITRON DISCS/SCDC-00137　11月21日発売　¥2,940(税込)

①ソル編(一話) ②ソル編(二話) ③ソル編(三話) ④ディズィー&テスタメント編(一話) ⑤ディズィー&テスタメント編(二話) ⑥ディズィー&テスタメント編(三話) ⑦ソルVSカイ編(最終話)　全7トラック

ゲー事典 上で紹介している「セガコン」のどこが偉業かというと……まず、さまざまなCDメーカーが持つ楽曲の著作権問題をクリアしている点。これは著作権を持つ各メーカーの理解も素晴らしい。そして、FM音源対応ゲームに関しては、FM音源で収録するといったこだわりも見逃せない。なお、初回生産版は限定仕様の豪華ボックスになっているので、お早めにひとつ。

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "ギルティギア ゼクス ドラマCD Vol.2"

featuring VOICE ACTORS

ギルティギア ゼクス ドラマCD Vol.2／サミー

アーケードゲームからコンシューマ、小説やアンソロジーコミックへ。その音楽はサウンドトラックに留まらず、生楽器やボーカルバージョンへ――。一年以上前に発売されながら、その世界が未だに拡張し続ける「ギルティギアゼクス」(以下GGX)。

ラジオから生まれた「ドラマCD」、ここにも新たなGGXの世界が築き上げられようとしている。今回はドラマCD第二弾のアフレコ現場に伺って、GGXに命を吹き込む豪華な声優の方々に、ドラマCDの聴きどころ、それぞれが思う登場人物たちの魅力について聞いてみた。

ディズィー&テスタメント編

――たった今、ドラマCDの収録を終えたご感想は？

八重田幹夫(ヴェノム) そうですね、アクションあり、ミリアとの静かな掛け合いありと、とてもリラックスして楽しく演じさせてもらいました。

近藤隆(ファウスト) 前回はボチョムキンで出させてもらったんですけど、今回は全く違うキャラなので、どうしてくれようかと思っていました。

そこで「いいや、やっちゃったモン勝ちさ」と、やっちゃったのが良かったんでしょうか(笑)。結果的には割と気に入ってもらえたようなので。

藤田佳寿恵(ディズィー) 私はディズィーらしい二面性を大事に演じました。切ないお話だなと思いました。

住友優子(ミリア) 今回はストーリーの中心から少し外れた場所から見ている感じでした。

ゲームの時から気に入っていたキャラクターなので、今回はドラマという形で命を吹き込むことができて、すごく楽しかったです。色っぽく演じられているかどうかは分かりませんけど(笑)。

小林克彰(テスタメント) テスタメントの子供を愛する優しさ、ディズィーを守ろうという気持ちなど、風貌と違う内面を表現するのが難しいキャラクターだったと思います。

今、彼は僕にとって一番好きなキャラクターになっていますね。

――今回のドラマCDの聴きどころはどこになりますか？

八重田 アクションシーンよりも、むしろヴェノムとミリアの掛け合いでヴェノムの葛藤というか、心の震えを聴いてほしいです。

近藤 全面的にファウストを聴いてほしいですね。というより、嫌でも耳に入ってきます(笑)。も～浮いてる浮いてる。

どうやったら、彼はこの「悲壮な世界観」に食い込んでいけるんだろうというぐらい、おかしいです。そのおかしさをほくそ笑みつつ聴いてくれると、僕も救われます(笑)。

藤田 ディズィーが「壊れる」シーンがありますので、そこを聴いていただきたいです。

住友 メインのお話ではディズィーちゃんとジョゼちゃんの愛と感動の部分を聴きつつも、本線じゃないところで、いろんなことを先生が言っていますので(笑)。

近藤 ええ、張り切ってます。

藤田 (笑)ぜひ聴いてあげてください。

小林 テスタメントが、ディズィーを大きな優しさで包むところではないでしょうか。結局、みんな自分の宣伝ばっかりということですね。

(一同爆笑)

――ご自身のキャラクター以外で、ポイントを挙げるとしたらどこになりますか？

八重田 この作品には僕が好きな洋楽ロックをモチーフとしたものが織り込まれているので、その辺りがいいですね。

キャラクターではアクセルもそうなると思いますが、演じられている難波圭一さんの声が好きです。

近藤 自分で手いっぱいだったので他の人のことをよく覚えていないんですけど(笑)、今回一番伝えたいことはディズィーとジョゼの友情という、心の交わりなので、そこを一番大事に聴いてもらえたらなあと思います。

藤田 村人さんたちとか。

(一同爆笑)

藤田 え？ 何て言ったらいいのかな……村人とか、すごいんですよ。

近藤 臨場感？

藤田 そう！ 臨場感がすごいんですよ！

住友 今日初めて他の方々のキャラクターを知ったんですけど、みんな魅力的ですね。いろんなキャラクターをゲームで使ってみたくなりました。

小林 ミリア役の住友さんの妖艶さをぜひ聴いてください。

(上)ヴェノム役の八重田幹夫さん (下)ファウスト役の近藤隆さん (左上)ディズィー役の藤田佳寿恵さん (左)ミリア役の住友優子さん (左下)テスタメント役の小林克彰さん

お時間がないのに一言いただきました

小森まなみ(紗夢) ドラマの紗夢ちゃんはかわいいですね。ゲームでは自分のお店を出すために一直線、って感じでしたけど、ドラマでは夢中で一生懸命なあまりコケちゃうような、女の子の可愛らしさが出ているので、その辺りを聴いてもらえたら嬉しいです。

そして、「紗夢喋りをマスターしてくれたら嬉しいアル！」と紗夢も申しておりますので(笑)、マスターしてくださいね。

難波圭一(アクセル) どこまで台本に忠実に、私がじゃないですよ(笑)、アクセル＝ロウが語ってくれているのかを、楽しみにしていてください。

キャラクターの魅力を熱っぽく語るカイ役・草尾毅さん(左)とソル役・花田光さん

永遠のライバル(？)ソル編のお二人

――まずは録り終えて、どんな感想をお持ちですか？

草尾毅(カイ) 正直、もっと喋りたかったかなーと思います。

カイの生い立ちとかにも触れられていたし、ふだん見せないような部下や仲間への思いやりも出ていたので、もっと喋っていたかったですね。

血の通った生身の部分が描かれていたので、やり甲斐もあったし、楽しい作品でした。

花田光(ソル) 寡黙な役だったのでセリフが少なくて、楽させていただきました(笑)。ただ、自分の芝居の拙さがモロに出ちゃったかな。

草尾 そんなことないですよ。

花田 セリフが少ないだけに、一個一個のセリフに重みが無きゃいけないですから。カイと役が対照的だったんで、カイが登場するエピソードでは、ソルのキャラクターもはっきり出ていると思います。

――では、今回の聴きどころを教えていただけますか？

草尾 物語自体もそうですし、必殺技もSEが加わっていてリアルになっていて、そういう部分も確かに聴いてほしいです。

でもそれと同時に、この作品がいかにアニメ化したり、映画化したりして広がっていくかという、全くストーリーと関係ないところを聴いてみたりするのも面白いかな、なんて思います。全然関係ないですけど(笑)。

花田 (笑)いや、おっしゃる通りですね。

(敬称略／9月28日・テイクワンスタジオにて収録)

ゲー事典 今回取材に快く応じてくださった声優のみなさんに、寄せ書きでサインをいただきました。ディズィー&テスタメント編の藤田佳寿恵さん・小林さん・八重田幹夫さん・住友優子さん、そして近藤隆さんの五名の方々。さらにソル編の花田光さん・草尾毅さん・難波圭一さんと小森まなみさんの四名の方々、計二種類あります。詳しくは216ページをご覧ください。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

今なお隆盛を続けるアーケードの一大ジャンル「音ゲー」が、今回のお題目。音ゲーを楽しむ上で知っておきたい基礎知識を一通り網羅でしてあるぞ。チェケラ！

TEXT:伊勢猫＆DJ CON虎
イラスト：鈴木理華

今月のテーマ
「音ゲー」

▼あ行▲

アドリブ【あどりぶ】add-live
□プレイヤー□テクニック
練習して培った動作とは違った、その場の判断での行動・予定とは違った行為を指す。特定の音ゲーの場合、譜面のとおりにキー操作を従うことがないので、独自のポイントを追加もしくは変更して、ゲームを進めることができ、それを「アドリブ」と呼称するのが一般的。熟練者の場合には、それまで培ったスキルにより、高難易度の譜面も練習無し・初見のアドリブ対応でこなせてしまうことも多い。なお、「ランダム譜面」と呼ばれる譜面では、いつも違った組みあわせのキー入力（毎回ランダムで譜面が変わる）が必要とされるため、アドリブ対応能力が高くないとこなすことができない。揶揄的な意味としては、いつも適当にその場のノリでキー操作をしているプレイヤーを指して「アドリブ野郎」ということもある。

裏打ち【うらうち】off-beat
□テクニック
音楽用語。通常の楽曲で使われる四分打ちが「タン、タン、タン、タン」と進行するのに対し、それより半拍遅れた部分で「ンタ、ンタ、ンタ、ンタ」と取るリズムのこと。主にスカやレゲエなどに多様されることが多い。DDRなどのヒップホップ系ナンバーでは、この裏打ちのタイミングの取り方が非常に重要かつ初心者が躓く壁でもある。

オブジェ【おぶじぇ】obj.
□システム
物体・対象をしめす「オブジェクト」から来た用語。音楽ゲームでは、譜面に沿って流れてくるキー入力ポイントの印を指す。オブジェの呼称は様々だが、変わった名称ではポップンミュージック「ポップ君」がある。

▼か行▲

コンボ【こんぼ】combo
□テクニック
譜面どおりの演奏を失敗することなく、正確にこなしていくごとに加算される数値。演奏ポイントを見逃したり、判定が早すぎたり遅すぎたりすると、コンボは途切れてしまうことが多い。いかにコンボを続けられるかは、音ゲーの練達度を確認する上で非常に参考になる要素。楽曲の演奏を完全に失敗せずにやり遂げると、コンボが全部繋がる状態となる。ハイスコアを狙う上で何よりも重要視される要素なので、コンボをつなげることをどれだけ伸ばせるかに全精力をかたむけるゲーマーも多い。先達のハマー氏も述べられていたが、マニアの大半の方はプレイ中にコンボが途切れると首をかしげる。それっぽい人がプレイしていたら、ゲーセンでそっと見守ってみるといいだろう。

▼さ行▲

スクラッチ【スクラッチ】scratch
□システム□テクニック
ひっかく、擦ること。音ゲーでは主に、ターンテーブル（レコード盤を載せて回転する皿）を模した装置を動かして、キー入力することを指す。元々はDJがターンテーブルの回転を指で制御して、楽曲の途中にアクセントを入れるパフォーマンス&テクニック。

▼た行▲

ダブルプレイ【だぶるぷれい】dobble play
□テクニック□システム
通常、二人がそれぞれ分担してこなす譜面を、一人でやってのけること。当然、入力キーは二人分を使うことになる。苦労は倍だが、成功したときの達成感は数倍にも膨れ上がる。ギャラリーうけも非常によろしく、ダブルプレイを極めることが音ゲーの到達点の一つにもなっている。二人同時にプレイできる音ゲーには、ダブルプレイを前提として調整されたモードも存在していることが多い。二人同時可能だからといっても、ギターフリークスのように両手が塞がってしまうようなゲームでは、ダブルプレイは難しい。

ポリゴンゲーム事始め

今でこそ当たり前ともなったポリゴングラフィックだが、国産の業務用ゲームにおける先駆者は『ウイニングラン』（ナムコ／1989年）。

その4年後、業界から初のテクスチャーマッピングを実現した『リッジレーサー』（ナムコ／1993年）へと技術は受け継がれていく。

ナムコの「ポリゴナイザー」技術により、業界初の3Dポリゴンレースゲームを実現。

最大ポリゴン表示数とは？

最大ポリゴン表示数とは、一秒間に表示される総ポリゴン数のこと。秒間60フレームで1000万ポリゴン／秒を出力できる場合、同時に表示されるのは約17万ポリゴン。実際のゲーム中ではさまざまな処理が並行して行なわれるため、さらに表示総数は落ちる。

「NAOMI」基板では三角形ポリゴンが基準となっているが、一世代前の「MODEL3」基板だと四角形ポリゴンが基準となっていたりもした。

「ポリゴン」と聞いて、ほとんどのゲームプレイヤーは「3D（三次元）CG画像」の意味だと考えているだろうが、これは微妙に不正解。そもそもポリゴン（polygon）とは「多角形」という意味を持った英単語で、3Dコンピュータ・グラフィックスにおいては「3つ以上の頂点で囲まれた、多角形で表現された面」のことを指し示す。

これを要約すると、三角形や四角形など「多角形の面」こそがポリゴンの正体となる。したがって「ポリゴン＝3DCG」ではなく、「ポリゴンを用いて描画されたポリゴン・グラフィックス＝3DCG」が正しい答えとなる。

ポリゴンの最小単位は面を構成する最小単位＝三角形ポリゴンだが、中には四角形ポリゴンを基準としている基板も存在。このため、よく基板スペックなどで見る「最大ポリゴン表示数」だけを比べても、その性能を一概に比較していくことはできない。

遊技語録の薦め
用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼な行▲

ノンストップ【のんすとっぷ】non stop

□システム

曲と曲の間が途切れることなく、複数の曲が一つの楽曲として連続して続いていくことをさす。音ゲーの場合は、あらかじめ用意された複数のナンバーを、連続してこなしていくモードを指すことが多い。クラブでのDJは場内のグルーブを維持するため、レコードとレコードの間を途切れさすことのないように、複数のプレイヤーを制御しながら。常に「ノンストップ」状態を作り出している。

▼は行▲

パフォーマンス【ぱふぉーまんす】performance

□プレイヤー

音ゲーを「画面の外」で楽しむための総称。音に合わせて体を小刻みに動かすことから、曲に合わせた本格的なダンスを取り入れてみることまで、演奏する以外での様々な楽しみ方すべてを「パフォーマンス」と称する。"自分が楽しめればそれでいい"系から、人に見せることを意識して繰り出す"俺のプレイを見とくか"系まで、幅広い属性をもっている。パフォーマンスを取り入れることにより、音ゲーはより違った輝きを放ち出すとも言われる。プレイを楽しむために、各自が創意工夫したパフォーマンスを繰り出すのは大変素晴らしいが、それにより他の客に迷惑をかけたり、店の禁止事項を守らなかったりするのは非常によろしくない。パフォーマンスは音ゲーの醍醐味であるが、ゲーセンは共同の場ということをわきまえた上での立ち振る舞いを忘れないようにしましょう。

ヒドゥン【ひどぅん】hidden

□システム

曲の途中でオブジェが消えてしまうモードを指す。オブジェは消えてしまうが、実際には通常と同じタイミングで譜面は進行しており、いかに譜面とタイミングを熟知しているかが攻略の決め手になる。このモードと対照的に、譜面が途中で消えて、演奏ポイントの直前で出現する「サドゥン」も存在している。

BPM【びーぴーえむ】bpm

□開発□システム

音楽用語で使われる言葉で、「Beat Per Minutes」の略。いわゆる「曲のテンポ」を指し、1分間に四分音符を何回打つか、ということを表す。テンポが速いと言われる曲は、このBPMの値が高いということになる。皆さんご存知の「君が代」はBPM50以下のローテンポで、猪木のテーマ「アリ・ボンバイエ」はBPM100前後のミドルテンポ、明和電気+イ・パクサの「俺は宇宙のファンタジー」はBPM150以上のハイテンポということになる。音ゲー界では、基本的にBPM値が高くなるにつれ、こなさなければならない演奏部分が増えるので、数値が増えると難しくなっていくと思ってもらっていいだろう。

ポッパー【ぽっぱー】popper

□プレイヤー

ポップンミュージックをたしなむ人々の総称。が、最近ではポップンミュージックの超絶テクニシャン、上級者を指して使われることも多い。女性が多数の割合を占めるのも特徴。テクノヴェルグをたしなむ「ヴェルガー」は、残念ながら板橋区の一部でしか流布しなかった。

▼ら行▲

ランダム【らんだむ】randam

□システム

譜面のパターンが毎回変化して、いつも違った演奏を強いられるモードの通称。反復による学習能力ではなく、その場の判断で演奏をこなすことができるアドリブ能力が必要とされる。なお、曲をセレクトするときにルーレット形式で選ぶ場合には"ランダムセレクト"と呼ばれることが多い。

ロングバージョン【ろんぐばーじょん】long ver.

□システム

普通の音ゲーでは、一曲の演奏時間が1分半～2分となっているため、もともとの曲の尺が短かったり、ゲーム用にアレンジされたショートバージョンを使用されることが多い。ロングバージョンというのは通常の楽曲の尺、フルコーラスの長さを指す。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ハイスコア」や「マシン」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのスミで良いから、ドシドシと送ってネ!

宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

ダダレ【だだれ】dadare

ダンスダンスレボシューションの意。一般的にはDDR、ダンレボと言った呼び方だが、編集部ではいまだに垢抜けない呼び方をしている。

記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信！ぽペソ

発行　2001年12月1日
第22号
原作：ツ☆タッフセ（C-LAN&田渕健康）
漫画：天野シロ

今回の猛者通信は、リポート漫画でお送りします。

あしたのジョー様

東京の外れに位置する「媚愚最斗（ビッグサイト）特等少年院」。そこはナイフみたいに尖っては触るもの皆傷付けるワルがひしめく悪鬼羅刹の巣窟であった。

ヒュウウウウ

た、大変や～マサー！

今年も恒例の「永獲武療瘴」が開催されるでーッ!!

少年院生 マンモス☆ブチ

…へぇ、そいつはご苦労なこった

ゆらり

お、グリズル人形や。かわええのう

ポワーン

あれは？

コナミの『剣』や……

ナムコの隠し玉『ナイスツッコミ』や……

アツはナツイなぁ

このボケ

画面と音声に合わせてツッコミを入れるんや

エル・メス・と消えるメスなんつったり！

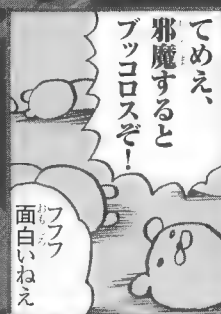
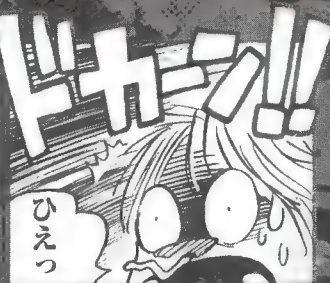
※特に声を出す必要はない。

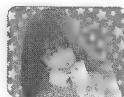
明日のためにその1

前号まで：ドヤ街の暴れん坊・矢吹まさは、ボクシングのトレーナーを名乗るゴンダクレ・丹下段Pにその腕を見込まれるが、みかみビル立てこもり事件が元で鑑別所へと送られてしまう。そこで、うどん大好きっ子のマンモス☆ブチに、急降下爆撃隊（©コナミ）ならぬ落下傘部隊という熾烈な仕打ちを受けるが、これを撃退。しかし、それが原因で、まさとブチは札付きのワルが集まる媚苦最斗特等少年院に送られてしまう……

力石ヒデ、恐るべし！次号、打倒力石に向けてマサの猛特訓が始まる！（いや、続かないから）

明日のためにその2

そろそろジ☆ダップセもトークライブなぞをぶちかましてみようかのう、と画策するも、そんな暇があったら家の手伝いでもしますよえええと妙に物分りのいい小学生気分の我らであるが、なんぞ意見やお助けアイデアがあったならmosa@arcadiamagazine.comまでよろしく竜。

アルカデ チャット倶楽部

●6th meeting●
AMショー探訪記

あやか
2月17日生（水瓶座）A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。初のショー体験でも浮かれることなく、緻密冷静な評価基準を持つしっかりさん。

ゆきな
4月3日生（牡羊座）A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する、当倶楽部のまとめ役。「連邦 VS. ジオンDX」でも一年戦争の目撃者であり続ける覚悟完了。

茜（あかね）
3月20日生（魚座）O型　埼玉県出身
「ビーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。ショーのDDRイベントでNAOKI氏を生で見られて大感激、燃え尽きてしまったという。

AMショーを振り返る

茜　今回AMショーを取材してみて、全体的にどうだった？

ゆきな　新作ゲームがイチ早くプレイできるのがショーの醍醐味だよね。

茜　うん。ふだん遊ばないジャンルも遊んじゃう。イベントも楽しいよ。DDRのライブではNAOKIさんを見られたし（笑）。

あやか　私はショーへ行ったのって初めてだったんですけど、いろんなゲームが遊べていいですよね。

茜　デカいゲーセンだ。

ゆきな　今回は「巨大ゲームセンター出現！」っていうキャッチコピーだったから、なおさらそういう面があったのかも。

あやか　ところで格ゲーの出展が無かったですね。

茜　出展タイトル数自体、少なかった。

ゆきな　う～ん、ビデオゲームが少なかったよね。

あやか　体感ゲームとか、大型筐体モノは豊作でしたけど。

ゆきな　それにしてもコナミはすごい人気だった。

あやか　そうですね。しかも、コアなファンがどっと詰め掛けていましたよ。

オススメの新作談義

ゆきな　特に気になったゲームはどれ？

茜　興味があるのは『頭文字D』だな。音楽にユーロビートを持ってきたのは、ポイント高いよ。

あやか　私は『斑鳩』ですね。

ゆきな　私も。属性切り替えが斬新で、画面もキレイだった。

あやか　弾を避けなくても属性を切り替えて進めますから、今までのシューティングと違う感覚がありますね。あと、レースゲームでは『湾岸ミッドナイト』もよかったですよ。

茜　どの辺りが？

あやか　原作はよく知らないですけど、一番スピード感があったし、「ライバル出現！」みたいな演出も新しいかなって気がしました。

茜　他に女の子にもオススメできるゲームとしては『言葉のパズル もじぴったん』かな。女の子って、みんなでゲームしたいってトコがあるでしょ？

あやか　そういう意味では、タイピングゲームの『La・キーボードゥ』もいいですね。

ゆきな　二人から見て『DDR MAX』はどうなの？

あやか　『5th』よりいいとは思いますけど、もうコアユーザーしかいないのかなって気がしました。

茜　そうかなあ。ボクはかなりいいと思ったんだけど。評価の高い『4th』に戻ったっていうか。足を止める「フリーズアロー」も面白いと思う。

あやか　前は難し過ぎる譜面が気になったけど、確かに今回、その辺の難易度調整はいいと思います。

茜　あとはどんな曲が入っているか次第だね。とにかく期待はできそうだよ。

あやか　コナミブースでは『ザ・警察官2』もよかったですね。

茜　うん。あれはいいね。隠れるっていう行動がいいと思う。『ジュラシック・パークⅢ』はどうだった？

ゆきな　画面の上下動はちょっと酔うかもしれないけれど、何人かでワイワイ遊ぶのは面白いよ。『ルパン三世』は原作アニメを知っている分、楽しめると思う。

あやか　車で車線変更するのに銃を使ったりして。ただ撃つだけじゃないから、ガンシューとしては新しいですよね。

ゆきな　前作をプレイしていたから『ダービーオーナーズクラブⅡ』もよかったなあ。馬に愛着がスゴク湧いちゃう。

茜　親心ってやつだ。

ゆきな　レースで自分の馬の名前を呼んでくれるんだよね～。

茜　今回のショーを振り返ると、出展作には新ジャンルっていうのが無かったね。既存のジャンルを広げていったって感じ。

ゆきな　そういえば、パンチングマシン系っていつもあるよね。廃れないジャンルっていうか。

茜　よくデート中のカップルで、男の子がパンチ力を見せつけてるし。

ゆきな　あ、ショーでも目撃したよ～。

茜　ボクはパンチ力を見せつけられても、感動はしないんだけど。

ゆきな　どれぐらいがスゴイっていう基準も分からないし。男の魅力とは別かも（笑）。

あやか　私の場合、『DDR』の「リーディングサイバー」をフルコンボできる人のほうに惹かれますねえ。

ILLUSTRATED BY　猫月戒時

ここは女性プレイヤーの解放区です

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください。「私はこのゲームのこんなところが好き」といったご意見、「女性のゲーマーというだけでこんな辛い目に会ったけど、三人はそんなことない？」といったご質問・ご相談などを、お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

そうま竜矢

どうも、そうまです。最近「グランツー3」や「ユーコン4」「ピクミン」等いろんなゲームをやりたいけれども、忙しくて全然そんなヒマがありませぬ。まずハードが無いし。それ以前に「トラック狂走曲」すらやってません。マニアックなソフトを率先して買うが、本当にやりたいのはハチャメチャなゲームっす。

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

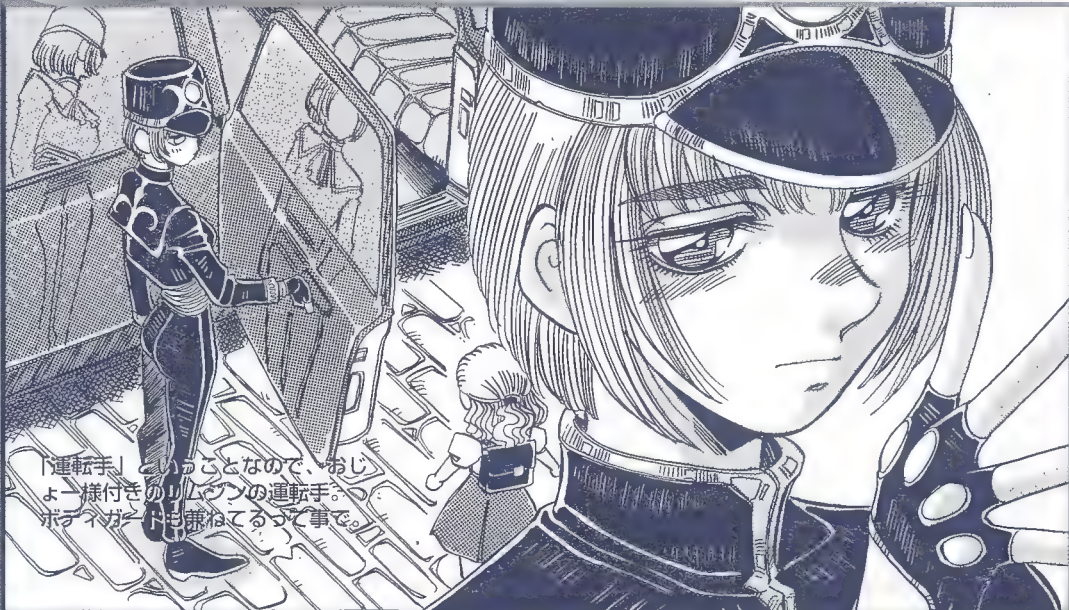
●今号のテーマ

「運転手」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「TWIN SHOT」
アドレス：http://www.ume.sakura.ne.jp/~youki/index.html

越智善彦

どもっ！　アルカディアは初めての変なおじさんです（もう40だヨ）。最近ですネ、ゲームキャラ系のガチャポンにハマっちゃいまして、気が付くとゲッコー注ぎ込んでいたりして、これにキッディートイ系が加わって仕事場が細かいフィギュアでピクミン状態。これから「ギルティー」やら「サクラ3」やらで、さらに増えそう。あ～～～っ。

次号予告

次号、TONKO先生＆ヒロアキ先生登場！

テーマは「カンフー」

使って遊べる!!

アルカディアクーポンチケット

～全国100店舗まであと20店!～

クーポン加盟店ただいま全国26都道府県80店。100店に到達した暁には、何かイベント企画しましょう！　お楽しみに。

相変わらずクーポンを使えるゲーセンが近所に無い、とお嘆きのアナタ。待ってるだけじゃなくて、お店の人にアルカディアクーポンのことを教えてあげましょう。そうすれば、来月からクーポンが使えるようになることでしょう。北は秋田から南は沖縄まで、未だクーポン加盟店が無い21県のゲームセンター店長の皆様、ご登録をお待ちしております！

クーポンは切り離すと無効になります。本誌をそのままお店の人に出しましょう。

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所・電話
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3 ☎ 0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎ 011-736-6166
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりのきボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1F ☎ 022-267-1834
	ナムコ PLID'S スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
茨城県	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
埼玉県	HAP'1ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1F ☎ 048-269-8119
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井デパート内B1F ☎ 0471-63-9844
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
	新宿スポーツランド中央口（かにスポ）	新宿区新宿3-26-2 ☎ 03-3352-1637
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎ 03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	ゲームファンタジア バーディー店※1	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F ☎ 042-724-1477
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426-48-1288
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	アミューズメントワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F ☎ 0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎ 0267-25-0313
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎ 025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎ 025-240-2318
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F･2F ☎ 06-6645-7692
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407 ☎ 078-271-0335
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージビル1F ☎ 082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎ 082-222-8072
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎ 087-868-6007
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	スーパーコメット大橋	福岡市南区大橋1-8-14 ☎ 092-551-9364
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町 五番街エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※1ゲームファンタジアはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

illustration by 今井神

アルカディアクーポンを使ってみよう!

- ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認
- ステップ2 クーポンの有効期限を確認
- ステップ3 アルカディアを持ってゲーセンに行こう
- ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう
- ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ!

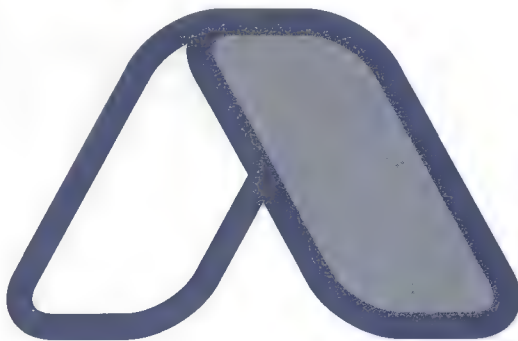
〔注意事項〕 アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。また、お目当てのゲームがクーポン対象外だからといって、お店やネットで苦情を言わないでくださいね。

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。なお、ご連絡いただいたすべての店舗に加盟していただけるわけではございません。予めご了承ください。

■郵送 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
■FAX 03-5433-7212
■E-Mail location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンにもの申す!

クーポンを使ったことがあるというみなさん、クーポンに質問・要望があるというみなさん、ご意見をお待ちしてます。アルカディアクーポンをより良いものにしていくために、ユーザーの皆様の声をお待ちしてます。送付先は左の方法と同じです。

ハイスコア全国集計

2001年9月16日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

TRIGON™

9面ボスで相打ち稼ぎ

本作は自機の当たり判定が非常に大きいことで有名な縦スクロールシューティング。2周目が存在し、2周ALLでゲームオーバー。

敵をできる限り破壊すことと、得点アイテムを回収するのは基本。だが、普通にプレイしていたのではなかなか気づきにくい、大きな稼ぎが存在する。

その稼ぎとは最終面ボスとの相打ちだ。これが一回成功するたびに十数万点を稼ぐことが可能なのだ。

これを安定して成功させるには、2種類あるボムの内、龍型の炎が敵を自動追尾する「ドラゴンレーザー」を利用する。ボスにギリギリまでダメージを与えておき、ドラゴンレーザーを発射と同時に自機は敵に体当たりをして自爆。自機がミスした後、画面が切り替わるまでの間にドラゴンレーザーがボスを破壊し10万点が加算される。しかし、面クリアにはならず、ボス前の地点からの復活になるので残機の限りこれを繰り返すというわけだ。

かなり早い段階からこの相打ち稼ぎをすべて成功させ、290万点前後の記録を出したしているプレイヤーは多い。しかし、敵の数やアイテムの数に限りがある本作では、1万、2万の点数が非常に大きな意味を持ってくる。

比較的、限界値が見えやすい部類に入ると思われる本作で、ここまで点数が伸びるとは誰が予想しただろうか？

2億点突破は時間の問題!?

ワイドショット機体「ギャンブラー」のみの更新。個人申請用紙によると、2周目4面ボス最終形態までノーミス、ノーボム。2周目5面道中でリトライ×2とのこと。

また、このゲームは残機ボーナスが1機500万点だが、ALL時の残機は5、残ボムは1だったそうだ。

以上の内容から察するに、今後のスコア更新には2周目4面ボスまでノーボム必須、2周目5面での許されるミスもごくわずかということになる。

さらに細かい点効率を紹介すると、1周目クリア時4800万点、2周目1面終了時6800万点、同2面終了時9300万点、同3面終了時1億2000万点となっている。1周目クリア時のジュエル数×2の上に、ボム重ね取りの倍率が掛かった撃ち込み点のすさまじさを物語っているかのようだ。

現在も日々パターンは発展途中で、新事実も明らかになってきている。

例を挙げると、たとえば1面中盤はランクが上がった状態でないとジュエリングが連鎖しない。しかし、実は本作では自機が画面右側に位置している時間でもランクが上昇する。つまりスタート直後から自機をなるべく画面右端に位置させランクを上げれば、連鎖を確実に成功させられるのだ。

両機体ともに、2億点突破を達成するプレイヤーは現れるのだろうか!?

ポール・フェニックス
1'23"96
ROK
タイトーインスタジアム(大阪)

スティーブ・フォックス
1'45"30
WILLARD
タイトーインスタジアム(大阪)

マーシャル・ロウ
1'51"33
WILLARD
タイトーインスタジアム(大阪)

三島一八
1'57"36
こまつゆ親衛隊-NTS㊧
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

吉光
1'59"83
こまつゆ様
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

ファラン
2'06"28
こまつゆ親衛隊-大将
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

キング
2'19"35
WILLARD
タイトーインスタジアム(大阪)

リン・シャオユウ
2'35"71
ROK
タイトーインスタジアム(大阪)

クレイグ・マードック
2'37"43
こまつゆ親衛隊-DNB
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

クリスティ・モンテイロ
2'38"71
との仕様-Ⓣ
GAME'S MILK(京都)

PC巣鴨&タイトーイン強し!

今回はデフォルト10キャラでのキャラ別で集計。結果はご覧の通り「タイトーインスタジアム(大阪)」と「プレイシティキャロット巣鴨店(東京)」の2店がトップをほぼ二分した形となった。その中でこの2店の独占を阻止した「GAME'S MILK(京都)」の「との仕様ーⓉ」氏の活躍には拍手を送りたいところだ。

前回でも紹介した通り、ポールなら右飛天脚(⇦∷)→∷のあと∷またはバックジャンプ双飛天脚(⇦∷∷)を空振り(CPUが何人目かによって変える)し、すぐに万聖龍王拳(⬅∷)を出すとなぜかCPUが近づいてくるのでK.O可能だ。

このように最速タイムは、CPUの反応パターンを理解した上で、いかに減りの多い技を当てていく方法を考えることと言えるだろう。

吉光ならラウンド開始直後に吹雪(⇨➡∷)を当てて相手からダウンを奪い斬哭剣(⇩∷)で追い打ち。すぐに∷を空振りしてガード不能技の絶鳴剣(⇦⬅∷)を当て、ダウン状態のCPUに斬哭剣→∷空振り→絶鳴剣でCPUをK.Oできる。

他にもスティーブなら、ラウンド開始直後にアトミックブロー(∷∷)を2、3回当てからドラゴニックハンマー(⇨➡∷)でCPUを叩きつけ、すぐにガード不能技ヘルファイア(⇩⇧⇦➡∷)を出せばK.O。このパターンは叩きつけて頭が自キャラ側のうつぶせダウンを発生させると、CPUがなぜか高確率でその場で起きあがることを利用したものだ。

しかし、シャオユウやクリスティのようにガード不能技が使いにくいキャラとなると話は別だ。ガード不能技の代わりになる、与えるダメージが多い連携をうまく当てて必要があるとのこと。

Aタイプ
728,094,550
SOF-WTN
デイトナⅢ(埼玉)

レーザー強化の真髄に刮目せよ

先月の「ヤキソバンDX」氏による更新もつかの間、間髪入れずに「WTN」氏が2000万点近くの更新に成功している。

備考にMAX924ヒットとあるが、これは2周目5面道中での全繋ぎを成功させたもの。後半の中型機をショットで壊しコンボゲージを維持することで、開幕からボス前の蜂アイテム群までコンボを繋げることが可能になるのだ。

また、このプレイでは火蜂の体力残り数ドットというところで惜しくもミスしたそうで、約1300万点落ちとのことだ。

2001年9月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
怒首領蜂Ⅱ	実戦	7,096,074,160	9WP-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
	インターネットランキング	5,914,658,960	ひまつぶし	
ゼロガンナー2	アパッチ	3,619,700	D・(だめじゃん)(斉)	個人申請 トリップ大宮店（埼玉）
	ホーカム	3,696,850	チューリップ遊撃少女隊(公)2	デイトナⅢ（埼玉）
	コマンチ	3,462,850	フセイン	モンキーハウス本館（福岡）
スタントタイフーンプラス	中級	2,023,700	最後はちゃんと止まれって言っただろ！	レジャーパレス（北海道）
	上級	2,331,430	大ヒット間違いなし？	
ナイトレイド		5,900,202,120	KNN-新宿ナイトレイダー	個人申請 アミューズメントランド キョンタゴン（東京）
モンキーボール	初級	195,118	チョビ氏に感謝。NAL	アイリン夢空間（岐阜）
	上級	2,457,122	チョビっとのび太	
ポップンミュージック6	エキスパート	387,486	Afro	遊Ingポイントセオラ（滋賀）
スリルドライブ2	USA	3' 45"87	FGM-UKA	GAME'S WiLL（京都）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	シングル・連邦	18,697	キンケドゥ・ナウ	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	シングル・ジオン	19,154	あの「ウワサ」は本当ですか？ TOR	えの木（高知）
	チーム・ジオン	41,146	敵はカプコン 眠人&彩季	
ガンスパイク		2,107,000	モナ（パレッタキ◯ガイ）	個人申請 セガワールド マリンフェスタ（新潟）
マイティ！パン	ツアー	8,864,100	とっとこダメ太郎	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
ミスタードリラーグレート	インド	684,295	9WP-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
	アメリカ	1,146,325	自分的に終了…。多分ね。 HAM	えの木（高知）
	エジプト	2,148,185	サインあーる	個人申請 ビーエルシー大久保店（千葉）
	北極	2,225,050	LV3F・アトミックムツベ使用 HAM	えの木（高知）
	タイムアタック	36"55	BSX-MUR	個人申請 ゲームインセブンアイランド（神奈川）
ストリートファイターZERO3↑（アッパー）	ディージェイ	6,219,600	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
狙撃 -SOGEKI-	シューティングレンジ	55,200	MIT	トライアミューズメントタワー（東京）
ギガウイング2	カート	8京4266兆1100億3682万5230	9WP-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
	リミ	8京8221兆7135億5171万3890	SRE-MY状態-ユセミSWY	グッディ21（東京）
	ロミ	8京1087兆8032億1996万2990	あのさあ	大久保アルファステーション（東京）
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,554,700	KIS（まだ伸びる？）	個人申請 ゲームセンター桃太郎（愛知）
	イアン	3,806,200	Clover-YMN	個人申請 西千葉スターダスト（千葉）
バトルギア2	超初級	2' 21"290	東松山どれみ（埼玉超初級委員会）	個人申請 カルチャーパーク東松山店（埼玉）
サイヴァリアリビジョン		207,362,300	SRE-MY状態-ユセミSWY	グッディ21（東京）
ビートマニアⅡDX 4thstyle	トランス	5,322	YST-すみれ姫 やればできるらしい。	個人申請 スポラ九品寺（熊本）
	ユーロビート	6,081	YST-すみれ姫 SIZちんに感謝！	
太鼓の達人2		1,274,680	まっく=ごえ	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
婆裟羅2	清瀧坊 随風	5,654,140（7面）	師匠・和尚との◯◯（影武者）	GAME'S MILK（京都）
	明智 光秀	6,951,220（6面）	こっそり241流（影武者）	
	武田 信勝	5,078,290（6面）	MILKの信長サトシくん（影武者）	
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		4,578.084	YAS(埋)	デイトナⅢ（埼玉）
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,304,000	LOG	トライアミューズメントタワー（東京）
	スターシーカーモード	27,349,020		
三国戦紀 武将争覇		264,605,700	セイント	GAME'S MILK（京都）
戦国伝承2001		2,239,000	店長結婚おめでとう！んで、カプエス2とZ	レジャーパレス（北海道）
バーチャファイター4		6' 50"50	KOM	GAME COLLEGE（愛知）
ビートマニア6thMIX	ヴォーカル	2,116	END	ゲームインダイエイ（千葉）
	テクノ	3,337	おれんちたつ	ゲームインみとや三河島店（東京）
	リズミック	3,592	ボランチたつ	
	セレクション	2,944	ハレンティータットゥ	
	スペシャル	3,600	はれんちムラタ（嘘）	
ボクシングマニア あしたのジョー		11,293,100	X32	ミルカトル加納店（和歌山）
ウェーブランナーGP	初級	2' 48"015	ANA魂	GAME'S WiLL（京都）
スパイカーズバトル		652,680	R.C	ゲームボス（神奈川）
ビーチスパイカーズ		247.8	NST-KZR	アミューズメントパーク NASA（長野）
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ		255,600（5面ボス）	KEN	ロッキーワールド仙台駅前店（宮城）
ダイナミックゴルフ		−20	IKE	ゲームインみとや三河島店（東京）

今回からキャラ別集計開始の**婆裟羅2**ですが、7面（2週目1面）に突入したのは清瀧坊 随風だけでした。

熱戦が続く**ダイナミックゴルフ**ですが、ゲームインみとや三河島店の謎のおじさんゴルファーが2位に2打差を付けてのトップ。同店のハイスコア担当者いわく「激ウマ」とのことです。

ビートマニア6thMIXは現在隠しコースが出現中ですが、記録が残らないので集計は見送らせていただきます。ご了承ください。

ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカは今回もクリアならず。5面ボスの金髪美女「アレクシア」を倒せば、あとは「タイラント」との対決を残すのみ。こちらも次回以降に期待しましょう。

ゼロガンナー2は粘って稼ぐ以外にも、ボス戦での早回し（敵を早く破壊して出現数を増やす）が、大きな差に繋がる模様。アパッチの個人申請によると1周クリア時のスコアは190万点とのこと。

怒首領蜂Ⅱですが理論値ではインターネットランキングのほうが高くなるとの噂もありますが、各場所での死亡率が高すぎてうまくいかないようです。今回の実戦モードは70億点台がもう1名、続いて68億点台が続くという争いが繰り広げられています。

三国戦紀 武将争覇は「一定時間内スコアが高くなる」アイテムが出現。あまりに運が絡むとスコアラーがすぐ離れていきそうですが……。

君もチャレンジ!

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則としてALLクリア優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名 怒首領蜂Ⅱ　集計部門(キャラ・コースなど) 模擬戦モード
スコア(タイム) 123,646,800
面数 全25面ALL　難易度 工場出荷設定(完全ノーマル)
備考 うさぎ弐号機 使用　残×5
連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日 2007年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字) TKN-NSK Ⅱ始めました
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 鈴木 雅弘 (印)

◀個人申請ハガキ記入例

ダブルウイングス		4,098,500	地獄龍-TPF-うづっち	個人申請 アレックス御幸店(栃木)
デンジャラスシード	フルオート	4,219,750	CYR-WAR	ゲームコスモ町田店(東京)
レインボーアイランドEXTRA		94,034,550	LAOS-長田仙人	えの木(高知)

●お詫びと訂正

11月号(No.18)全一表掲載の『ギガウイング2』カートのスコア【8京3393兆8931億4732万4960　スコアネーム:9WP-AWTS-QRO】は以前のスコアを更新していませんでした。

また、ハイスコアクローズアップに掲載した『三国戦紀 武将争覇』のスコアが【166,654,00】となっていますが、正しくは【166,654,400】でした。

訂正すると共にスコアラーの皆様、関係者の皆様にお詫び申し上げます。

バカバカバッションスペシャル		2,663,220	何故誰も買わんS&B 黒ごまチップス　HAM	グッデイ21(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000		1,179	2ヶ月ぶりに更新! セントジョージ最高　?氏	個人申請 ゲームセンター塚本キング(大阪)
バトルギア	超初級	2' 22" 393	東松山どれみ(埼玉超初級委員会)	個人申請 ムー大陸熊谷セカンド店(埼玉)
バカバカバッション2		3,699,300	間に合っちゃいました 下町バカラー　HAM	グッデイ21(東京)
ビートマニア コンプリートMIX2	ダンス	3,123	428 ワタシのケータイ電話では	ガリバー熊谷&柏&青葉台合同集計
	テクノ	3,319	428 たとえロリと言われようが	
	スクラッチ	2,341	428 「唯芽」を一発で変換させる。	
	クラシックリミックス	3,588	KBYS	
アクアラッシュ	練習	159.63	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	上級	349.23		
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ	グリフォンマスク	3,552,800	Y.K	ハイテクセガ盛岡(岩手)
ヒートマニアⅡDX 3rdstyle	ソウル	4,085	YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
ストリートファイターEX2	スカロマニア	3,309,100	スト㊎GUY(多分エロ)	えの木(高知)
	シャロン	3,282,800	きらとま君	JOGO江古田店(東京)
	ザンギエフ	3,141,700	木下優樹菜ちゃん派 SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	ケン	3,477,800	ARIKAがAKINAに見える病　VAP	
ガンバード2	タビア	4,967,300	禿同	プレイランドエフワン(宮城)
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	50,686,700	MTF-高下畑セイイチ	大久保アルファステーション(東京)
パラパラパラダイス2ndMIX		193,411	たこせいぢん	東京レジャーランド小岩(東京)
鉄拳3	吉光	0' 43" 26	C級ザコアラー	プレイシティキャロット松本店(長野)
ストリートファイターⅢ セカンド インパクト	ケン	9,930,300	Tiny-DIL	プレイシティキャロット松本店(長野)
レイディアントシルバーガン	ステージ4	26,999,750	山ちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
戦国ブレード	アイン	2,389,200	J.G.K.-ALL㊙	個人申請 ゲームインクー(兵庫)
	ユーニス	2,160,700	D.I	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
ぷよぷよ通		1,272,006	C級ザコアラー	プレイシティキャロット松本店(長野)
ストライカーズ1945	ムスタング	2,202,600	中野龍三	ゲームコスモ町田店(東京)
	ZERO	2,228,300	J.G.K.-ALL㊙	個人申請 ゲームインクー(兵庫)
魔法大作戦	ガイン	3,740,910	MOL=CKDF=フルエンモ	ゲームコスモ町田店(東京)
ファイターズヒストリー	マーストリウス	1,255,200	L2A-GYO	GAME'S WiLL(京都)
雷電DX	初級連なし	7,533,970	地獄龍-CHOKU	個人申請 アレックス御幸店(栃木)
クイズ&ドラゴンズ		4,260,300	MTF-高下畑セイイチ	個人申請 アミューズメントスペースTAMA(東京)
スカイアラート		3,961,800(4周目8面)	寸止めくんん	ゲームセンタードリーム(宮城)
ストリートファイターⅡ	E・本田 連付き	1,838,500	10年越しの野望成就! L2A-大明神	GAME'S WiLL(京都)

ナイトレイドは最終面ボス第2形態で残機を潰して自爆まで粘ったとのことです。

モンキーボールの上級コースは永久パターンが発覚してしまったため、今回を最後に集計打ち切りとさせていただきます。また、限界近しとの話もある初級コースは各面のベストラップが少しずつ伸び、タイムボーナスの積み重ねでスコアもじりじりと伸びている模様です。

ギガウイング2はここにきてリミがチェリィを抜き、最高得点キャラになりました。ネオストレンジャー強し!

ミスタードリラーグレートは集計打ち切りになったエンドレス以外、すべての部門が一斉に更新。中でもタイムアタックの最速ルートが今までの6から4に変わっているのがビッグニュースです。

ドラゴンブレイズはソニアが久しぶりの更新。もちろん残3、残ボム9でのスコアで、1周目クリア時のスコアは149万点ということです。イアンに比べ1周目クリアの時点で14万点の差が付いていますが、ドラゴンシュートの性能を考えると当然の結果でしょう。そのイアンもついに380万点台に到達。そろそろ苦しくなってきた?

バトルサーキット【ピンクオーストリッチ】のスコアは前回の集計漏れです。プレイヤー及びお店の関係者の方々に、ご迷惑をおかけしました。

レイディアントシルバーガンはステージ4コースが、大台にリーチ! 斑鳩の発売を控え、一つの区切りを迎えようとしています。

次回は**式神の城**、**機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX**の2タイトルの注目が集まることは間違いなし。はたしてどのような結果が待っているのでしょうか!?

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1F　☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂(Aタイプ)	728,094,550	SOF-WTN	ALL 周2173万 残x4 A-L MAX924Hit 2-4蜂落とし
2	ストライカー1945II(疾風)	3,214,400	M.T	1周155万 残3 B9 連付
★	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,696,850	チューリップ遊撃少女隊◎2	ALL 残×0
★	怒首領蜂II(実戦)	7,096,074,160	9WP-ISO	ALL 残2なのが残念 7000万落ち
★	怒首領蜂II(インターネットランキング)	5,914,658,960	ひまつぶし	ALL 残×2 6面残念

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F　☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	13,824,310	ロッキー代表	4号機 ALL 連付
★	スカイアラート(連付)	3,961,800	寸止めくん	4-8 連付
3	スカイアラート(連なし)	2,294,400	連射装置別だよね?	3-3
4	怒首領蜂(Cタイプ)	567,756,790	穴ウメII	ALL レーザー強化 1周1 2億 残3
5	レイブレーサー(最上級)	9'00"356	そろそろヤバイよ。すべてが。	SoRA T.T 12周設定

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国伝承2001	2,239,000	店長結婚おめでとう!んで、カプエス2とZ	ALL 金の隼→金の隼
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	123,280,550	ERO3はひかえめに。by太田&五十嵐	ALL α 残1 残B2
3	怒首領蜂II(インターネットランキング)	2,811,207,120	FLG-BIN㊐	ALL C-E 残0
4	龍虎の拳2(ジョン)	3,528,580	もうどうでもいい汁恥巣の人	ALL ユリむかつく
5	カダッシュ(戦士)	EXP 60,000	ゲルド	ALL カンスト

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3　駅南ビルB1F　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	2'21"41	IKM	ALL
2	カプコン VS エス・エヌ・ケイ 2	3321.419	H.ICグルーヴ	ALL モリガン R1 テリーR3
3	パカパカパッションスペシャル	2,170,840	IKN	ALL マニアック
★	ビートマニア6thMIX(ボーカル)	2,116	END	ALL エキスパート
5	ビートマニア6thMIX	3,435	END	エキスパート ハイスピード

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F　☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	2,939	イッてよし	ALL
2	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	2,841	イッてよし	ALL
3	ソニックウィングス2(A-10)	1,441,400	イッてよし	2-6 連付
4	ソニックウィングス2(FRS2)	1,349,500	イッてよし	2-4 連付
★	ガンバード2(タビア)	4,967,300	禿同	ALL 連付 チェーン62

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3737.494	堀江由子の弟	ALL Cグルーヴ ジョウ・ジョー・ブランカ
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	17,850	S.A	ALL シャアゲルググ 撃墜数42
3	鉄拳4(ポール)	2'18"05	T.K.T(へりおす)	ALL ver.C
4	鉄拳4(キング)	3'48"36	へりおす	ALL ver.C
5	鉄拳4(三島 一八)	4'31"68	壁いらない	ALL ver.C

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂II(インターネットランキング)	1,180,707,860	申請しただけ MJN-T.Y	A-E 6ボスまで 穴ウメ
2	ミスタードリラーグレート(北極)	2,139,545	サインあーる	8'51"60 2ミス 連付
3	プロギアの嵐(ミリタント)	79,061,550	次は稼ぎプレイ!?MJN-T.Y	ネイル ALL 残0 ようやくクリアできました
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	42,769,840	運とボム押し MJN-T.Y	チェーン 2-4 2-3、2-4で死にすぎ
5	極上パロディウス(こいつ)	1,614,600	久々にプレイ まじんくんでGO!	連付 ALL 穴ウメ

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F　☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	77,258,170	S.T	2-5 α式GF
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	17,359	助けてア○ゴマン・XYZ	ALL ガンダム NT/A
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	34,068	KENと祈祷戦士XYZ	ALL ガンダム×2 NT/A.A
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	27,260	サンジカントナ	青ゲルググ・赤ゲルググ
★	ガンサバイバー2 バイオハザード：コードベロニカ	255,600	KEN	5ボス スティーブ

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2　☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	太鼓の達人2(むずかしいコース)	1,274,680	まっく=ごえ	ALL ちょこっとLOVE 64.7万→ultra soul 62.7万
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3159.054	黒い肌に緑ラインの白パン AXL	ALL A-GROOVE イーグル・テリー・ダン
3	パンチマニア北斗の拳2〜激闘修羅の国編〜	122,281,170	BGS-おが犬(吉野屋魔王)	ALL 帰省記念 上級・世紀末救世主伝説
4	ビートマニア 6thMIX(エキスパートプラス)	8,910	記録残らないのね。SYUNちゃん	ALL 参考記録(確認済)
5	ドリフトアウト'94	9'34"60	激甘です。ミサトスゥイング	ALL 140P インプレッサ

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	狙撃-SOGEKI-(シューティングレンジ)	55,200	MIT	937/1000
★	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,304,000	LOG	ALL ノーミス
★	どきどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	27,349,020	LOG	ALL ノーミス
4	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,419,850	ひろせ	ALL 残2 1周180万
5	ギガウイング2(ロミ)	8京0900兆1717億7523万2640	スコトラ賞品「最新ソフト」って何ですか?	フセイン氏の影武者です ALL スパロー

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49　熊谷駅前ビル1階　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア コンプリートMIX2(テクノ)	3,319	428 たとえロリと言われようが	
★	ビートマニア コンプリートMIX2(スクラッチ)	2,341	428 「唯芽」を一発で変換させる。	
★	ビートマニア コンプリートMIX2(クラシックリミックス)	3,588	KBYS	
4	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	3,200	KBYS	
5	ビートマニア コンプリートMIX2(ハードアナザー)	4,181	428 穴しのむが1000点だったのデス	

ハイテクセガ盛岡

宮城県仙台市盛岡市大通2丁目6番11号　☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(グリフォンマスク)	3,552,800	Y.K	ALL C・D同付
2	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,420,500	Y.K	ALL C・D同付
3	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(B ジェニー)	3,116,200	Y K	ALL C・D同付
4	バーチャファイター4	7'13"05		ウルフ ver.B
5	鉄拳4(クリスティ)	3'20"70		ver.B

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/　■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/　■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/　■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)**
9月15日開催の『BMⅡDX』大会、たくさんの参加ありがとうございました。特に札幌のABO様、帯広のYKK様、ZAT・様、SOGA様、阿寒のHIRO様遠方より御来店ありがとうございました。担当㊤

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
『VF4』の段位認定戦をジサクジエンするのは禁止です(笑)。

●**ゲームセンタードリーム(宮城県)**
今回はちゃんと載っているでしょうか？　もし載ってなかったらゴメンナサイです。今回スコアを出してくれたロッキー代表様、寸止め君、穴ウメⅡ様ありがとうございました。

●**ガリバー熊谷店&青葉台店&柏店(埼玉県)**
ガリバー柏店にて、あるゲーム機を利用した特別仕様(コックピット型)の『ガンダムDX』が好評稼働中です。興味のある方はぜひ御来店ください。お待ちしております。

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
DGM氏、御来店ありがとうございました！　またの御来店を心よりお待ちしております。by常連一同

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
ただいま、『ガイアクルセイダー』絶賛稼働中です。店内集計のみですがハイスコアも受け付けてるので、もりもりやってください。『戦国伝承』、『戦国伝承2』、『戦国伝承2001』もよろしくネ！

●**東京レジャーランド小岩店(東京都)**
『ガンダムDX』入荷しました!!　ガンダムの練習台も設置しましたので、初心者の方もぜひ御来店ください。

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
☆キラリ名言☆「やってねえ！　……やったけど」／ゲーマーなら誰しも言ったことがある「やっていない」。ミスったときにはレバーやボタンのせいにしたがるものです。ちゃんと直後に反省しましょう。

●**ゲームコスモ町田店(東京都)**
『ガンダムDX』、4台、通信、ALL50円!!　by店長!!

●**大久保アルファステーション(東京都)**
『ガンダムDX』入荷しました。1プレイ50円ですよー。『DX』が入ったので『ガンダム』を4ラインにしてみました。練習用にどーぞ。

●**グッデイ21(東京都)**
今月も無事スコアを送ることができました。頑張ってくれた皆さまありがとうございます。

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,757,180	男みそ亭パワーで自己ベ全開X68	15連 ALL 鉄橋勲落ち 連付
2	バツグン SP.Ver.	99,999,990	どすこい全開	ALL B-TYPE 連付
3	バツグン SP Ver.	56,863,100	ねぎ奉行	ALL C-TYPE どすこい微妙 連付
4	プラスアルファ	10,000,000+α	やちゃ夫	7周 連付
5	バトルガレッガ(ガイン)	14,815,490	G.R A+B+C押し	ALL 連付

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	6,265,613,740	3、6ボスで1ミス	ALL 残1 まん中の赤い機体
2	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,624,700	まほろまていっ君◎2	ALL 残0
3	ビーチスパイカーズ	198.3	OTM	ALL フランス
★	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	3,141,700	木下優樹菜ちゃん派`` SSC-VAP	ALL カイリ 102 4万 爪×6
★	鉄拳4(吉光)	1'59"83	こまつゆ様	ALL

ゲームインみとや三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,107	はれんちたつ	ALL ランク AAA
★	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	3,337	おれんちたつ	ALL ランク AAA
★	ビートマニア 6thMIX(リズミック)	3,592	ボランチたつ	ALL ランク AAA
★	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,944	ハレンティータットゥ	ALL ランク AA
★	ダイナミックゴルフ	−20	IKE	ALL デビッド

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川群野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	109,740,400	T.I	2-5
2	ビートマニアⅡDX 5th style(7キー)	771,073	来月からはがんばります？	ALL
3	ビートマニアⅡDX 5th style(ヘブン)	4,152	Y Kさんの舎弟	ALL
4	ビートマニアⅡDX 5th style(レギュラー)	5,444	あの顔写真はなんとかしてくれ。	ALL
5	ビートマニアⅡDX 5th style(トランス)	6,085	NEI	ALL

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945(P-51 ムスタング)	2,202,600	中野龍三	ALL 必殺けいれん撃ち
★	デンジャラスシード	4,219,750	CYR-WAR フルオート	ALL
★	魔法大作戦(ガイン)	3,740,910	MOL=CKDF=フルエンモ	ALL 1周 186万
4	怒首領蜂(Cタイプ)	685,073,350	anonymous player	ALL 残3
5	ガンバリッチ	15,724,000	V-BOY君1日位はコスモ来てよ。中野	7-3 マリオン

ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03 3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(スティーブ)	2'57"65	えっくす	ALL
2	鉄拳4(マードック)	4'18"10	えっくす	ALL
3	大旋風	10,000,000+α	OMC-YUU	連付 ROUND16で達成
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3654.178	㊎さん@ストⅡは来年	テリー・ダルシム ALL
5	ストリートファイターⅡ(ガイル)	2,215,000	楽勝？サビーニ	ALL 連付 爪×7 16万落ち

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビーチスパイカーズ	247.8	NST-KZR	ALL
2	モンキーボール(初級)	193,224	AMI	ALL
3	ギターフリークス 6thMIX	962,080,200	PARU-NA	ALL ノンストップオーダー アドバンス
4	怒首領蜂Ⅱ	1,222,924,720	AKR	7面 C-E
5	ガンバード(マリオン)	1,631,600	村瀬(新人)	ALL 連付

大久保アルファステーション
新宿区百人町2丁目17-2　アルファビル6F　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェーブランナーGP(初級)	2'52"034	JKP-RDX-寛千代	ALL 474m
★	ギガウイング2(ロミ)	8京1087兆8032億1996万2990	あのさあ	ALL 連付
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,326	TAKA	ALL ハイスピード3
4	ミスタードリラーグレート(北極)	2,133,670	ADUE	ALL プチ
5	プロギアの嵐(ミリタント)	42,377,730	PCG☆さくやひめ	2-3 β

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	34,951	ボウヤ・タツ&オヒキ・トシ	CPU29/27 ニュータイプA×2 大将 中将 ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・連邦)	35,695	まこつ&うっちー	CPU37/28 ニュータイプS A 大将 中将 ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	17,282	ドズル・トシ	CPJ49 ニュータイプA 中将 ALL
4	ドラムマニア 4thMIX	20,976,125	たこせいぢん	マシカ Let レアー クラシック パーティー3 ディペンドオンミー マリオネット
★	パラパラパラダイス 2ndMIX	193,411	たこせいぢん	ターニングデサイア アイビレーブインユー シェラシー ステーショントゥステーション

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(タビア)	3,583,600	GAL	ALL 残0 B2
2	ダイナミックゴルフ	−17	L.BのN橋	ALL
★	鉄拳3(吉光)	0'43"26	C級ザコアラー	ALL 連同付
★	ぷよぷよ通	1,272,006	C級ザコアラー	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ 2nd Impact(ケン)	9,930,300	Tiny-DIL	ALL 連付

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3960.731	だる	ALL Aグルーヴ リョウ(1) さくら . カー 2
2	プロギアの嵐(ミリタント)	120,204,430	R.	2周ALL
3	ギガウイング2(リミ)	8京7041兆2703億3352万5270	神社-T.S	ALL -2ボル 8月29日
4	ガンバリッチ	8,955,900	クリア出来ねぇYo!	7-2 マリオン
5	上海 万里の長城(北京)	726,530	だる	ALL

グッデイ21
東京都江東区北砂7丁目4-41　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(北極)	2,114,340	1BWV-995-ASK	ALL 連付 アタル
2	ギガウイング2(カート)	7京2874兆8453億5140万4000	K.K	ALL 連付 RF 残0 B0 雷迅改
3	ギガウイング2(ラルゴ)	6京5148兆3504億5115万2360	2BWV-997-ASK	ALL 連付 RF 残0 B1 アルバトロス
4	ダッシュ野郎	255,390	NRX-044	ALL
5	パカパカパッションスペシャル	2,130,680	メリマリならもう少し伸びますが HAM	倍速大会 94-90-84 JET F太でタキョウ

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	モンキーボール(初級)	195,118	チョビ氏に感謝。NAL	ALL
★	モンキーボール(上級)	2,457,122	チョビっとのび太	ALL
3	ダイナミックゴルフ	−17	WOODS	ALL
★	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	26,999,750	山ちゃん	ALL 連同付
★	トライゴン(連付)	2,980,200	大学院中退記念♡にょんにょん♡	ALL 連付

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナミックゴルフ	−15	B.B	18H ALL ジョージ
★	スパイカーズバトル	652,680	R C	ALL シェンロン
3	鉄拳4(三島一八)	3'21"73	K.N	ALL
4	鉄拳4(ポール)	3'07"83	K.N	ALL
5	鉄拳4(クリスティ)	5'40"95	桜	ALL

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー2(コマンチ)	2,130,680	ひろせ	ランダム51万、1周180 6万 残×3
2	ゼロガンナー2(アパッチ)	3,430,200	ひろせ	ランダム48万 1周169万 残×1
3	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,069,050	エロ漫画通。	
4	プロギアの嵐(ミリタント)	3,348,700	いまきち	プレッシャーがすごすぎてす 残×6
5	プロギアの嵐(ギャンブラー)	167,316,030	明大前レシオ1シューター	2-2 1周2700万強 へなちょこです。

ゲー事典　■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co jp/Playtown-Knight/8997　■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/

●GAME INナミキ(東京都)
今号にのる頃には激！ 稼動しているであろう『VF4』いや本当にお待っとさんでした。新たな明大前伝説を築くのは誰だ？ ……俺？
byそりこみ2号(エド大好き)、GOD(ナコルル大好き)

●GAME BOSS(神奈川県)
『ガンダムDX』大好評稼働中!! ハイスコアも募集してます。

●マットマウスパートII(神奈川県)
『斑鳩』入荷予定です。あと『VF4』も、もしかしたら入るかも……。私信ですが、584さん来店ありがとうございました(遅すぎ)。

●プレイシティキャロット松本店(長野県)
9月24日をもって閉店となりました。今まで来店してくださった皆さん、本当にありがとうございました。
PC松本スタッフ一同より

●アイリン夢空間(岐阜県)
権三箸!!

●ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)
冬本番が近付いていますね。コンドルでは、新作からレゲーまで幅広く揃えております。『ガレッガ』完全台を始め、皆様の来店をお待ちしております。身も心も暖まるコンドルで遊びましょう。
代理さくやひめ

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
どうもピットインです。『VF4』、『鉄拳4』、『カプエス2』は今でも大流行中です。今のイチオシは『ガンダムDX』でしょう！ もちろん4台入荷しています。ぜひピットインへどうぞ!!
店員AO-

●GAME-COLLEGE(愛知県)
『ガンダムDX』、『VF4』、『鉄拳4』好評稼働中!! ゲーム大会も随時遂行。詳しくはホームページへ！
http://www.college1.co.jpどんどんアクセスしてね。

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
11月は3日に『カプエス2』の全国大会予選、23日は毎年恒例のフリープレイイベントをやります。店内すべてのビデオゲームが無料に！ ……ただし多少の運が必要ですが。

●タイトーインスタジアム(大阪府)
『鉄拳4』全キャラ2分台を目指そう大会はカポエラという大きな壁にブチ当たり、見事に失敗(泣)。

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫県)
ハイスコアラーガンバレ！

●ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)
いよいよ今年も残すところ後2カ月！ 今年は三大格ゲーが大ブレイク！ 秋も音ゲーが大盛況！ 11月には『ポップン』もバージョンアップ！ 冬も話題の新作取り揃えて万全の体制で迎え撃ちます！

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 3rd style(ソウル)	4,085	YMG-©	ラスト25点足らん
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	12'21"50	amo	初クリア S5 SK鋼
3	テトリス・ザ・グランドマスター	15'00"95	次はGM？ CAA	カンストS9 リバースモード
4	エスプレイド(相模 祐介)	36,463,360	短バンドリームズ(MKZ)	4/6 円500 バリア20
5	雷電DX(初級連なし)	6,376,700	夢、ふたたび… RDX-寛千代	ALL

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	18,009	かっとび！マンホール軍曹	ALL ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	17,916	マヘリア	ALL シャアゲルググ NT-A 43機
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	4091.430	ARTA	ALL Cグルーヴ キム、ケン
★	ポップンミュージック6(エキスパート)	387,486	Afro	ALL 聖夜
5	プラスアルファ	10,000,000+α	J.O	7-7で達成 連付 ヘリーハード

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂II(実戦)	5,711,241,150	KNN-SUIKA-水瀬小夜	ALL A-E 3ボスがチェチュパテリエラ
2	怒首領蜂(Cタイプ)	666,378,120	KNN-ポンコツ日和ショット強化	ALL 残1 1年ぶりでぶりぶりまくり
3	ドラゴンブレイズ(ソニア)	3,413,500	KIS	連付 ALL 残2 B8 P3
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	18,132	ヒビキ-マンニョ	シャアゲルググ ALL 2000点落ち
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	17,904	ニュータイプキムアツ	ALL ガンダム

星狩物語 岸和田店

大阪府岸和田市作才町1047番地 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 5th style(アウトフェイズ)	8,430	MST	エキスパートコース8
2	ビートマニアIIDX 5th style(ナオキ)	5,333	ELL	エキスパートコース6
3	ギターフリークス 5thMIX(ボーナス)	399,638,800	店員K(DDT)	L.A RIDER long(AD)
4	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,004,990	すぶ3	
5	ギガウイング2(タッグ)	9京9680兆3813億7152万8050	LCB&KEN	ストーク、カーマインプラス ALL

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェーブランナーGP(中級)	3'01"978	JAL	ALL
2	ウェーブランナーGP(上級)	3'16"476	ANA	ALL
★	スリルドライブ2(USA)	3'45"87	FGM-UKA	ALL MT
★	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	1,255,200	L2A-GYO	ALL 連必付
★	ストリートファイターII(本田)	1,838,500	10年越しの野望成就！L2A-大明神	ALL 連付 タル落ち D×61 爪×2

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	2,168,398	AOI	Cグルーヴ 京、ナコルル、庵 ALL
2	鉄拳4(ポール)	3'13"93	H/M	
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	15,881	赤兵	ガンダム ALL
4	プロギアの嵐(ミリタント)	127,832,020	伊集院メイ派の人	2-5
5	ゼロガンナー2(アパッチ)	1,153,500	K.Y	1-7

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(スティーブ)	2'06"61	TAKATIN	ALL
2	鉄拳4(キング)	2'49"46	SKR	ALL
3	エスプレイド(J-B 5th)	33,942,800	これ以上無理	ALL 残6-5 金490
4	テクモワールドカップ'98(コロンビア)	39	リオン	失点0
5	ティンクルスタースプライツ	3,015,334	M.I「へぼミスよ！」	ダークラン MAX36Hits 7面

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(スティーブ)	2'05"01	スティッキーフィンガーズ	ALL
★	鉄拳4(クリスティ)	2'38"71"	との仕様-Ⓣ	ALL
3	鉄拳4(ファラン)	2'55"10	との仕様-Ⓣ	ALL
4	鉄拳4(キング)	3'11"13	TNF	ALL
5	三國戦紀～武将争覇～	264,605,700	セイント	ALL 龍統

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	2'53"61	MM5	
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3436.660	SHT	オリコングループ
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	4259m	DDR	連付 プチ
4	ダイナミックゴルフ	－8	秋田	
★	バーチャファイター4	6'50"50	KOM	サラ

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	2394.936	AB@よゆ～	Aグルーヴ ロレント、バルログ
2	ビートマニアIIDX 5th style(トランス)	6,745	TOQ3	
3	ビートマニアIIDX 5th style(ヘブン)	4,265	LCB	
4	ビートマニアIIDX 5th style(レギュラー)	6,402	TOKU	
★	あしたのジョー(プロ)	11,293,100	X32	

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	1'49"95	ペロリスト	ALL
2	鉄拳4(吉光)	2'23"95	長瀬 愛	ALL
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3069.075	ショウイチ	ALL 庵レシオ2 響 ロック
★	マイティ・パン(ツアー)	8,864,100	とっとこダメ太郎	ALL 連付
★	戦国ブレード(ユーニス)	2,160,700	DI	ALL 連付

ビックプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(インド)	680,215	JR//こかてぃー	タイゾウ 連付 2'14"40
2	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,124,665	JR//こかてぃー	タイゾウ 連付 4'45
3	ミスタードリラーグレート(北極)	2,189,145	JR//こかてぃー	アタル 連付 8'31"11 ノーミス
4	モンキーボール(上級)	554,783	JR//こかてぃー	ALL EX3面
5	スーパービシバシチャンプ	94	生放送NNN24	ALL

スーパーヒーロー倉吉店

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂II(実戦)	3,047,152,570	Clever-平MT(尻パターン研究中)	ALL ノーミス Bタイプ Eボム
2	怒首領蜂II(実戦)	1,581,206,600	Clever-宍倉 孝之(仮名)	ALL Cタイプ Eボム プレイ2日目
3	怒首領蜂II(実戦)	3,135,191,840	Clever-ZAP	ALL Aタイプ エネルギーモード
4	モンキーボール(初級)	120,307	待受をあみにしてみました	ALL これからっス
5	モンキーボール(中級)	655,619	ADA	ALL

タイトーインスタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4(スティーブ)	1'45"30	WILLARD	ver.C ALL 同付
★	鉄拳4(ロウ)	1'51"33	WILLARD	ver.C ALL 同付
★	鉄拳4(シャオユウ)	2'35"71	ROK	ver.C ALL 同付
4	鉄拳4(三島 一八)	2'22"23	ROK	ver.C ALL 同付
5	鉄拳4(吉光)	2'09"01	J.T	ver.C ALL 同付

ファイブオー 津店

三重県津市浜三丁目15-2 ディアホームス志とも1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦(ソロバン)	45,549,680	内須ボム男	ALL 期待のニューゲーム
2	バトルガレッガ(ガイン)	12,966,270	漢の中の漢	ALL エアコン×0
3	雷電	4,501,340	エアコン直して…UPI	2-5 連付 2P側
4	紫炎龍	15,144,300	UPI	14-2 連付
5	マッハブレイカーズ(マキシマムスピード)	7,815	SKM-地上絵㊥	カール 2P側

ゲー事典
■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/ ■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm
■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂II (インターネットランキング)	1,593,275,010	SPOT-KEN	エネルギーモード
2	バーチャNBA	85	DAL	ALL
3	バーチャストライカー3	＋23	S.K	ALL ソニックチーム
4	鉄拳4 (ポール)	3'35"05	SENINEO	
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3809.398	BOM	Cグルーヴ ロレント チャン アテナ ギース・ルガール出現

●**ファイブオー津店(三重県)**
空調ついに直りました。いやー涼しくなってから直るのもなんだか。漢の中の漢になったのは誰？ 皆さんも漢になってみる？

●**スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)**
いつも遠征に来てもらっている方々に感謝感激の今日この頃。当店では格闘ゲームの大会も催しております。気軽に遊びに来てください。問い合わせのTELもいつでもどうぞ。
byらっきょ

●**ゲームタウンスピリッツ(山口県)**
『ガンダムDX』4台入荷しました。

●**えの木(高知県)**
ビートの皆さん、前田愛氏、HYS氏、その保護者の方、御来店ありがとうございます。次回はもっとゆっくり滞在してください。
by常連一同 P・S『ドラゴンブレイズ』持って来てください。

●**友・遊ランド(福岡県)**
『鉄拳4』、『スパIIX』大会に参加してくださった方々ありがとやんした。本当にありがとやんした。 byにょマジ皆さんありがとうございました。今後も定期的にやりますねー！
byてんちょ

●**ゲームプラザ白山(熊本県)**
自分が最後の担当になる予感。
byKMM

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
KEN君、早く機嫌を直して復帰してくださいませませ。
by龍。

●**プレイシティ 中央町店(鹿児島県)**
最近は『ガンダム』目当てのお客様が増えてウレシイ限りです。『ガンダムDX』も入荷して、待ち人が多いですが遊びに来てね。あと、キンケドゥ氏のラストスパートによるスコア更新にはカンゲキです。

ゲームプラザ ショールーム
熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2F ☎0905-082-8854

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ)	545,912,260	WSM-KMT	ALL ショット強化 残1 MAX855
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,803,410	Y.S.333	ALL BHII166万 5面1138万
3	バトルガレッガ (チッタ)	12,845,340	Y.S.333	ALL 勲章2回落ち
4	エスプレイド (美作 いろり)	33,286,990	出雲良子の許嫁	ALL 3/5 バ0%
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	3620.775	HIGE	ALL ロレント 庵

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ヒル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (オミクロン)	54,248,710	ほげほげ捕鯨隊 3号 VAL	ALL 運付
2	サイヴァリア リビジョン	175,582,400	少林拳初段地理偏差値70のツワモノ渕田矢彦	ALL LV412 連付
3	首領蜂 (Cタイプ)	25,253,970	SSS	2-5 MAX72 連付
4	エスプレイド (J-B 5th)	37,411,840	店員さん	ALL 残×5 箱×6 連付 がんばれ古賀君
5	コラムス'97	9,999	Tobby	Level458

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	2,247,995	ZIX	もっと目指せるかな? ALL ロ,ク,ティー・キース
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	2,756,326	ZIX	ALL ケン・テリー・ロック
3	エスプレイド (J-B 5th)	5,309,180	DDT	4面
4	ストライカーズ1945 (疾風)	939,600	リリィ	1-8 よゆうです。
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	15,705	シン	もう少し… ALL ガンタム

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町32-34 ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	18,697	キンケドゥ・ナウ	ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	17,583	nacht	シャア専用ゲルググ
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・連邦)	36,570	キンケドゥ・ナウ プル	ガンダム×2
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	34,110	nacht キンケドゥ・ナウ	シャア専用ゲルググ×2
5	鉄拳4 (三島 一八)	2'47"73	REM	

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ヒル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,111	DISK	ALL
2	ビートマニア 6thMIX(テクノ)	3,090	KYO	ALL
3	ビートマニアIIDX4th style(トリップトラップ)	3,952	CIN	ALL
4	ビートマニアIIDX 4th style(テクノ)	5,098	CIN	ALL
5	ライフフォース (2P側)	1,616,700	MUL	3-6

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	14,588	JUM	ALL シャアゲルググ
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	21,847	ABB.JUM	ALL ギャン、シャアゲルググ
3	鉄拳4 (ポール)	3'07"83	Y.O	ALL
4	ブロギアの嵐 (ミリタント)	56,608,260	YOU	2-5
5	ナイトレイド	3,504,173,500	Labi-Maybe	ステージ6

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Bタイプ)	173,093,670	WSM-みちる	2周目6面 ノーボム
2	エスプレイド (美作 いろり)	18,244,210	RGV	ALL
3	怒首領蜂II (実戦)	2,454,267,290	S.T	A-type 7面
4	怒首領蜂II (実戦)	2,176,410,950	S.O	B-type 7面
5	怒首領蜂II (実戦)	1,921,013,530	MGD-T.T	C-type ALL

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4 (風間 仁)	2'33"65	ALS-JOKER	ALL 同付
2	鉄拳4 (クリスティ)	3'22"11	にょしおさま	ALL 同付
3	鉄拳4 (三島 一八)	3'52"41	ALS-JOKER	ALL 同付
4	鉄拳4 (ヴァイオレット)	4'21"60	にょにょにょ	ALL 同付
5	ときときアイドルスターシーカー (スターシーカーモード)	8,649,120	VS？	13面

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS シオン(ジオン)	19,154	あの「ウワサ」は本当ですか？TOR	ALL シャアゲルググ
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	41,146	敵はカプコン 眠人&彩季	ALL 1ミス シャアゲルググ×2
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	4406.250	よくわからないけど… AAZ	ALL 運付 サガット・ダルシム・マキ
★	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,146,325	自分的に終了…。多分ね。 HAM	ALL 連付 タイソウ
★	ストリートファイターEX2(スカロマニア)	3,309,100	スト研GUY(多分エロ)	ALL 連同付 カイリ 終了108万 爪×4

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー3	＋29	UKU	+30,-1 アルゼンチン
2	ダイナミックゴルフ	−18	NHK	ALL KYOKO
3	鉄拳4 (三島 一八)	3'44"26	K.U	
4	鉄拳4 (スティーブ)	4'38"23	K.U	
5	鉄拳4 (ポール)	4'42"83	PAU	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼天龍	125,500	Mr-JF6	
2	鉄拳タッグトーナメント	1'56"33	Mr-MOZ	ALL ポール・ガンリュウ
3	続・お手並み拝見	10,700	Mr-AZX	S-7
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	161,600	Mr-AND	ALL ザンギエフ・ケン
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	1000m	Mr-AND	ALL 中級

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゼロガンナー2 (コマンチ)	3,462,850	フセイン	ALL
2	ブロギアの嵐 (ミリタント)	47,881,880	フッシュ	2-5
3	ブロギアの嵐 (ギャンブラー)	77,557,650	.Z.	2-5
4	パカパカパッション スペシャル	5,885,230	222系&KYU	ALL
5	ナイトレイド	4,324,531,200	.Z.	ALL

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212
質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

集計打ち切り

第1回 ～その光と闇～

ハイスコア集計の打ち切りにはそれぞれの理由があり、時代によってそれらも移り変わっている。数多くの打ちきりタイトルの中から、今回はループゲームのシューティング打ち切りタイトルを紹介しよう。

タイトル	メーカー	スコア	備考
アウトゾーン	東亜プラン/テクモ(90年)	9,999,999	かなり簡単な部類
阿修羅ブラスター	ビスコ/タイトー(90年)	9,999,900	出回り悪し
アンドロデュノス	ビスコ/サミー(92年)	10,000,000+α	NEOGEO横シュー
ヴィマナ	東亜プラン(91年)	10,000,000+α	連付き、なし共
S.R.D	データイースト(87年)	10,000,000+α	画面停止バグがライバル
臥竜列伝	データイースト(87年)	10,000,000+α	三国志がモチーフ
ガルディア	コアランド/セガ(86年)	999,000+α	全4面、2周目で達成可
ガルフストーム	ドーヤン/メディア商事(91年)	10,000,000+α	数プレイで達成可能
究極タイガー	東亜プラン/タイトー(87年)	10,000,000+α	カンストは99,999,990
グラディウス	コナミ(85年)	10,000,000+α	20周前後が平均
グラディウスII	コナミ(88年)	10,000,000+α	全装備。旧verは永パ
コブラコマンド	データイースト(98年)	10,000,000+α	珍しいエブリ無し物
THE 26TH Z (アルファックスZ)	カネコ(86年)	10,000,000+α	異色ゲーム
鮫!鮫!鮫!	東亜プラン(89年)	10,000,000+α	カンストは100
沙羅曼蛇	コナミ(86年)	10,000,000+α	ノーミスゲーム
サンダークロス	コナミ(88年)	10,000,000+α	けっこう簡単。
サンダークロスII	コナミ(91年)	10,000,000+α	発売Ver.の達成者は1名
サンダードラゴン	NMK(91年)	10,000,000+α	連付き、なし共
ジオストーム	アイレム(94年)	10,000,000+α	イージー3設、ノーマルは未達成
スカイスマッシャー	日本システム/タイトー(90年)	10,000,000+α	ミスするとランクが上昇
スクランブルスピリッツ	セガ(88年)	10,000,000+α	達成者少な目
スクランブルフォーメーション	タイトー(86年)	10,000,000+α	都内上空が舞台
スペースインベーダーDX	タイトー(94年)	100,000+α	リメイクもの
スラップファイト	東亜プラン/タイトー(66年)	9,999,990	ヘルパー有り、なし共
ゼロウイング	東亜プラン(89年)	10,000,000+α	3-7で達成
大旋風	東亜プラン/タイトー(89年)	10,000,000+α	17周目で達成
タスクフォースハリアー	NMK/UPL(89年)	10,000,000+α	これも簡単な部類
TATSUJIN	東亜プラン/タイトー(92年)	10,000,000+α	平均7周目で達成
達人王	東亜プラン	10,000,000+α	多分この中でもっとも難しい
飛翔鮫	NMK/ジャレコ(88年)	10,000,000+α	東亜プラン伝説はここから
P-47	東亜プラン(92年)	10,000,000+α	エリア74(10周目2面)で達成
フィグゼイト	ジャレコ(89年)	10,000,000+α	全8キャラ達成
プラスアルファ	カネコ(88年)	10,000,000+α	これもかなり楽
ヘビーユニット	東亜プラン(89年)	10,000,000+α	バリア増えすぎ!
ヘルファイア	東亜プラン(93年)	10,000,000+α	8周目2面で達成
マッドシャーク	アルュメ(93年)	10,000,000+α	王道縦シュー
U.S.A.A.Fムスタング	NMK/UPL(90年)	10,000,000+α	バリバリ横シュー
ライフフォース	コナミ(87年)	10,000,000+α	簡単になった沙羅曼蛇
雷電	セイブ開発/テクモ(90年)	10,000,000+α	初代が一番難しい
雷電II	セイブ開発(94年)	10,000,000+α	同色ボンバー全開で5万点
雷電DX	セイブ開発(94年)	10,000,000+α	IIよりさらに達成は楽

1000万点集計の始まり

ループゲームというものに馴染みがない若いプレイヤーは「集計打ち切り」と聞いてもピンとこないと思う。だが80年前半のビデオゲームは、うまくなれば1コインで何時間でも遊び続けられるものが多かったのだ。

その中で1000万点という区切りが大きな意味を持ち、それを出すことがマニアのステータスとなっていったのだ。この風潮が定着したのは間違いなくゼビウスからであろう。

ゲーム自体も大ヒットし、業界内外に大きな影響を与えたゼビウスだが、当時9,999,990点というスコアをたたき出したプレイヤーは、賞賛と羨望の的になったのだ。

また、ハイスコアの集計で1千万の桁が存在するゲームを一律「1千万点+α」で区切り始めたのは意外に古く、ベーシックマガジン(電波新聞社刊)で行なわれていたギャプラスの集計にまでさかのぼる。

当時のギャプラスのハイスコア集計は、今ではいろいろな意味で考えられない、とんでもない争いが展開されたのだ。一千万点達成まで、平均7時間はかかるこのゲームで、初回集計は1400万点ほどなのでプレイ時間は10時間ぐらいだろう。この辺りまではまだよかったのだが、その次の集計では一気に伸びて4000万点、28時間という丸一日を越える長時間プレイに突入。さらにその次の集計ではなんとプレイ時間が丸3日間になった。こうして3人交代による1億点が達成された。こうなると、ゲームの腕を競っているというより、一種のガマン大会になる。食事、トイレは誰にでも襲ってくる、深刻な欲求だ。

このように、ループゲームでハイスコアを出すにはとにかく長時間プレイを続けるしかないのだ。

しかし、長時間プレイを嫌がる店舗も当然は多く、(筐体一台の一日の売上げが百円では経営は成り立たない)上手なプレイヤーを見つけると百円を渡して、店への出入り、または人気ゲームのプレイを禁止するということもけっして珍しいことではなかった。

前述のような世相を反映してか、ベーマガでは1億点達成した次の集計から、1千万点を越えているスコアをすべて同じ扱いとして集計することになった。

これが現在も続いているループゲームの1000万点+α集計の始まりとなった。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

〈9月17日(10月21日(日)締切分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ビートマニアIIDX6th style**……エキスパートコースの部門別【ラウンジ、ビビッド、レイヴ、TRANE、ヘヴィ、オールミックス】の6部門で集計します。

●**ギターフリークス6thMIX**……【スタンダート、ボーナストラック】の2部門で集計します。

●**ドラムマニア5thMIX**……【スタンダート、ボーナストラック】の2部門で集計します。

●**DDRMAX ダンスダンスレヴォリューション6thMIX**……【スタンダード、ヘビー】の2部門で集計します。

●**カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001**……【レシオマッチ】の通常ゲームモードをグルーヴポイントで集計します。キャラクター別、グルーヴ別集計などは行ないません。

※「シングルマッチモード」、「3 on 3マッチモード」、「ボスバトルモード」での集計は行ないません。

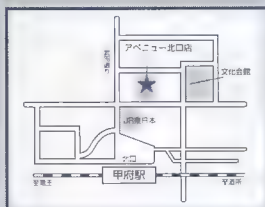
●**式神の城**……キャラクター別【玖珂光太郎、結城 小夜、日向 玄乃丈、金 大正、ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン】の5部門で集計します。

●**機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX**……一人用プレイ【シングル・連邦、シングル・ジオン】とチーム戦【チーム・連邦、チーム・ジオン】の4部門で集計します。

ハイスコア店舗クローズアップ

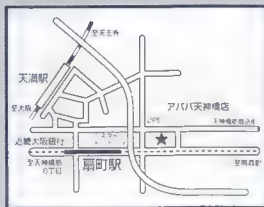
—さらなる戦場を求める挑戦者たちへ—
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

アベニュー北口店

■住所　山梨県甲府市北口2-9-11
■TEL　055-254-9565

●アクセス方法
甲府駅北口徒歩3分

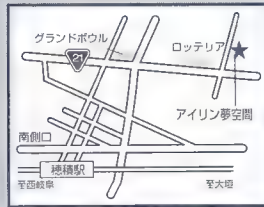
当店では『バーチャファイター4』や『ストリートファイターⅢ』などを中心として格闘ゲームの熱い対戦が毎日くりひろげられています。腕に自信のある方はぜひお立ち寄りください。アベニューグループでは毎月23日にイベント等を開催中です!!

アババ天神橋店

■住所　大阪府大阪市北区天神橋3-8-23　コア扇町ビル1F
■TEL　06-6357-6677
■URL　http://www.challenger-am.com

●アクセス方法
JR環状線天満駅下車徒歩5分
地下鉄堺筋線扇町駅下車徒歩3分

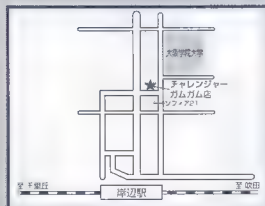
当店ではスコアラーのご要望にできる限りお応えしていますので、メンテナンス、装置など希望がございましたら、お申し付けください（要やる気!-）。また、音ゲーやプライズにも力を入れておりますので、近くに寄られた際には、ぜひご来店ください。

アイリン夢空間

■住所　岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635
■TEL　058-327-0218

●アクセス方法
JR穂積駅南側出口 徒歩15分

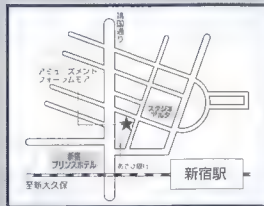
当店では、スコアラーを随時募集しています。ゲームに対して、またスコアアタックに対して意欲のある方の来店、申請をお待ちしています。
※注意、ノーマル設定でない台も多少ありますので申請の前に店員までお聞きください。

チャレンジャーガムガム店

■住所　大阪府吹田市岸部1-24-9
■TEL　06-6317-0433
■URL　http://www.challenger-am.com/

●アクセス方法
JR岸辺駅より徒歩3分

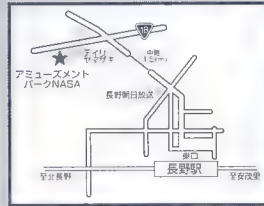
最新のゲームが充実! 対戦、スコアが熱い!! 毎週土日は大会やイベントを開催!! スコアラーに最適、タイムレンタルサービスもあります!! 3D対戦格闘最高傑作ソウルキャリバー大会! フリーイベントを毎月開催! 遠征求む! トワール♪

アミューズメントフォーラムモア

■住所　東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル
■TEL　03-3354-2598

●アクセス方法
JR新宿駅東口より徒歩7分

当店はシューティングゲーム全台に連写装置を標準装備しています。スコアラーの皆様のご来店をお待ちしております。また格闘ゲームは『スパⅡX』などの2D格ゲーが1プレイ50円で遊べます。腕に自信のある方は、ぜひ当店に足を運んでみてください。

アミューズメントパークNASA

■住所　長野県長野市高田五反田1720
■TEL　026-228-7434

●アクセス方法
長野駅東口徒歩20分
須坂長野東インターから車で10分

新製品が色々入荷するお店です。スコアラーのためにマニア台を縦・横と2台設置してあり、シンクロ連射・持ち込み基板・タイムレンタルなどの設置が可能です。格闘ゲームもシングル台で練習が出来ます! 週末は対戦が盛り上がるので、対戦が好きな人もぜひ遊びに来てください。

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア12月号掲載）は
11月18日(日)
までに出されたスコアで、
11月21日(水)
当日消印まで有効です。

●**鉄拳4**……【風間 仁、ヴァイオレット、ニーナ・ウィリアムズ】の3キャラクターも集計対象とし、【スティーブ・フォックス、クリスティ・モンテイロ、クレイグ・マードック、ファラン、三島一八、リン・シャオユウ、ポール・フェニックス、マーシャル・ロウ、キング、吉光】の10部門に加え、キャラクター別13部門で集計します。
また、10月22日（11月18日締切分）以降の集計分から【ジュリア・チャン、レイ・ウーロン、ブライアン・フューリー】のキャラクター別3部門を追加集計します。
※注意：2001年9月17日から、Cバージョン以降のみを集計対象とし、旧バージョンでのタイムは集計対象外になります。

●**バーチャファイター4**……キャラクター別集計は行ないません。
※注意：2001年9月17日から、バージョンB以降のみを集計対象とさせていただきます。

■**部門別・キャラ別などをせず、1部門で集計しているタイトル**
●**ズパパ!**
●**剣-TSURUGI-**
●**ヘビーメタル ジオマトリックス**
●**エイリアンフロント ★TEAM BASED COMBAT★**

〈集計打ち切りの部門〉
●**モンキーボール**……【初級】の1部門で集計します。EXステージを通過したかどうかの有無は問いません。【中級、上級コース】は永久パターン発覚のため、集計を打ち切ります。
●**ミスタードリラーグレート**……【インド、アメリカ、エジプト、北極、タイムアタック】の5部門で集計します。キャラ別集計や、タイムアタックのルート別集計は行ないません。【宇宙】コースは、限界深度達成のため集計を打ち切ります。

アルカディア 読者プレゼント

メディアクエスト様ご提供

5 式神の城マウスパッド 10名様

セガ様ご提供

6 あずまんが大王ぬいぐるみセット 3名様

7 ゴーヤーマン ミニ 10名様

8 デ・ジ・キャラット壁掛け時計セット 3名様

ナムコ様ご提供

3 鉄拳4バトルコンバットシャツ 5名様

1 鉄拳4バトルコンバットキャップ 3名様

4 鉄拳4バトルコンバットクッションセット 4名様

2 鉄拳4バトルコンバットグローブ 2名様

ビスコ様ご提供

12 雀々王しましょ CDシングル 5名様

13 雀々しましょ2 サウンドトラック 3名様

バンプレスト様ご提供

9 ガンダムシリーズパッケージアートフィギュアセット 2名様

10 メールお知らせウルトラマンぬいぐるみセット 2名様

11 デジタル所さん プルバックカーキーホルダーセット 2名様

サイトロン様ご提供

16 「ギルティギア ゼクス ドラマCD VOL.2」参加声優サイン色紙セットA 2名様

ソル編の声優陣寄せ書きはこっちだぞ！

ディズィー&テスタメント編の声優陣寄せ書きはこっち！

17 「ギルティギア ゼクス ドラマCD VOL.2」参加声優サイン色紙セットB 2名様

コナミミュージック様ご提供

15 ポップンアーティストサイン色紙 3名様

今月号の170ページからの座談会で登場していただいたポップンアーティスト「くまのきよみ」さん、「Sana」さん、パーキッツの「片岡嗣実」さんと「ふじのマナミ」さんのサイン色紙。しかも寄せ書き！この貴重な色紙を手に入れる幸運な3人は誰だ?

タイトー/アンバランス様ご提供

14 Windows版 サイキックフォース2012 3名様

締切

11月15日(木)

当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供

20 ゲームキューブ 1名様

あの噂の新ハードがついに登場！ 買うのを迷っている君！この機会を見逃すな！

19 特製クオカード 10名様

届いてからのお楽しみ！ アルカディア特製QUOカード

セガ未来研究開発部様ご提供

『シャカっとタンバリン！超PowerUpッチュ！』の発売を記念して、胸の部分にキャプテンタンバリンがプリントされたシャカタンTシャツ。これを着てシャカタンをプレイすれば目立つこと間違いなしだ！ それに加えて何が届くかお楽しみの未来研グッズもつけて3名様にプレゼント!!

18 シャカっとタンバリン！超PowerUpッチュ！のTシャツ＋未来研グッズ詰め合わせセット 3名様

希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

『ポップンミュージック』B2ポスター付き

ソウルキャリバーII
©(株)ナムコ

期待の新作情報！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス/SNK）
ソウルキャリバーII（ナムコ）
電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）
pop'nmusic7（コナミ）
ダービーオーナーズクラブII（ヒットメーカー/セガ）

まだまだ気が抜けない攻略タイトル！

湾岸MIDNIGHT（ナムコ）　鉄拳4（ナムコ）　カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2（カプコン）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（カプコン/バンプレスト）　バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）

新作紹介 犬のおさんぽ（ワウ エンターテイメント/セガ）／ルパン三世 THE SHOOTING（ワウ エンターテイメント/セガ）／パワースマッシュ2（ヒットメーカー/セガ）／モンスターゲート（コナミ）／ねんど玉パズル お天気ころりん（タクミ/タイトー）／シャカっとタンバリン 超POWER UPチュッ！（セガ） 他

次号1月号NO.20は 予価650円
11月30日(金)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデチャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクス「アソシエイションXR+」「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般+KOF投稿「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載するようにしてください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm×5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型のファイルはできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※1月号（NO.20　11月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

2月号（No.21　12/27発売号）への投稿締め切りは……
11月19日(月)消印有効

3月号（No.22　1/30発売号）への投稿締め切りは……
12月19日(水)消印有効

making of ARCADIA

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：さよならSNK

●かつて広報担当者と記事構成をめぐり怒鳴り合いになった。それだけお互い真剣だったのだ。そうした真剣な中から生まれたゲームやムーブメントを忘れてはならない。今後は権利の譲渡などビジネス的な側面が語られるだろうが、大切なのはどれだけ作り手の魂が籠められているかだ。（猿渡）

●NEO・GEOの最高傑作は『メタルスラッグ』。格ゲーなら『わくわく7』、シューティングだったら『ティンクルスタースプライツ』。NEO・GEOというハードに集う、サードパーティーが好きでした。また、いつかどこかで出会えるといいですね。（TANK＆ルーフレバー萌え～しもでん）

●やばいんじゃないかと思っていた。巨大なアミューズメント施設を作ってみたり、ボーリングに手を出してみたり。SNKからは、TANKを作っていた頃の純粋さは消えたと思っていた。結局迎えてしまった終末。同じく時代の渦に飲まれた某出版社と、記憶の中で交錯するのである。（杉田）

●某誌編集時代で思い出すゲームは『ティンクルスタースプライツ』。良くできたゲームでした……。あと、当時の同僚の影響でハマッた『メタスラ』。あれも良かった。その開発者はもうアーケードにはいないけれど、その魂はどこかに受け継がれていると信じたいですね。（マッスル北嶋）

●NEO・GEOとのつき合いだけでも相当長いのに、SNKゲームまで幅を広げると、えらい昔から……という気がする。気がするというか事実か。「ク○ゲー」とか言いながら、半年も毎日毎日対戦してたっけなぁ『96』。愛憎入り混じりつつ、これからも思い出しては遊ぼうかな。（イタキョー）

●SNKのゲームで好きなのは『メタルスラッグ』シリーズ。最近少ないタイプの良質アクションゲームだったのに……、グラフィックの描き込みが相当ヤバかったのに……、もっと捕虜たちを助けたかったのに――。ホント残念無念な気持ちでいっぱいです。（餓虎式バックダッシュウザ王 マジン）

●元々「オレといえばSNK、KOF＆餓狼バンザイ」くらいのジオっ子だった我（かなり言い過ぎ）。今回の訃報に二度目のショック！　やっぱりSNKの看板タイトルはもう出ないんでしょうか……。どこかの勇気あふれる会社が買い取って、続編を作ってみたりしませんかね？（酸k）

●なんとかなるんじゃないかと思っていたけれど、甘かったね。初めて乱舞を出したとき（テムジンだけど）感激したなあ。鷹のテレカなんて、何枚デザインしただろうか。暇にあふれて毎日メタスラやってたり――。SNKの存在が何と大きいものだったか、今さら思い知らる昨今。（ひで）

●SNKとはゲーム以外で思い出が多いです。代表的なのは、幼なじみがSNK本社に勤務していて、10年振りに再会したのがシンガポールでのゲームショー会場だったことですかね。ちなみに幼なじみは64に携わっていたらしい。どこいったんだろ、彼も、64も、B.O.Fも、光るボウリングも。（K）

●SNKのゲームでは、何だかんだいってKOFが好き。『94』を最初に見たときの感動は忘れられないし、『95～97』は待ち、ハメのガチンコ泥試合が熱かった。SNKイズムを引き継いだと思われる『2001』は続編が出るまでやり続けることを誓います。大門で。（初段リーチ　蛮＆ぅ）

●ネオジオ筐体で『餓狼伝説2』にハマったのが最初の出会い。その後、『KOF』や餓狼シリーズなど、思えば拙者のゲーム人生を支えてくれていました。家庭用ネオジオも買ったし、ネオジオCDは売ったし……一番楽しませてくれたメーカーでした。（実はテリーな生き方に憧れる八極門・まこ～る）

●自分にとってSNKという会社は大きな影響を及ぼしていたんだなぁと感じるね。学生時代にゲーセンでKOFと餓狼に出会っていなかったら今の自分はいなかったハズ。残念ながらSNKはなくなってしまった。だけどねSNKがまいた種はこんなところでもスクスク育ってますよ！（KING♡おじゃ）

●今思うと、SNKの昔のゲームはやってなかった気がします。やり始めたのは『KOF95』からなので。しかしKOFのすごさっていうのはやっぱりあって、毎年新作をプレイしていました。SNK=KOFという図式を確立しアーケードゲームを盛り上げてくれたSNKに感謝します。ありがとう、SNK！（飯塚）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／がっちん／吉まっちょ／キャサ夫／極限堂／ぎらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C-LAN／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／垂れ乳巌鉄／ちゃっきー／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／福田直樹／ハチ／ハメコ。／RED／福田精太郎／ブンブン丸／ポステキン／ももやん／ラオウ
■デザイン　久保田シンセ／野中裕子／太竹寿子／齋藤明子（THINKS NEO）／熊井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／（株）トライ／K.Ishiguro／株式会社アトアーズ「ゲームファンタジア」香西／株式会社アミューズメント産業出版／有限会社アミューズメント・ジャーナル「アミューズメント・ジャーナル」編集部／藤原城嗣／株式会社インプレス「GAME Watch」／株式会社ウェブレックス／小野憲志／大堀康祐（株式会社マトリックス 代表取締役社長）／大山 球一（ゲームセンターB-1）／小山 祥之（あまちゅあらいん代表）／株式会社スタジオベントスタッフ／ソフトバンクパブリッシング株式会社「GAMESPOT/JAPAN」、「週刊ザ・プレイステーション2」編集部、「ドリマガ」編集部　／（株）トライ／松田 泰明（ゲーム ニュートン）／蓑木 良広（アミューズメント エース）／株式会社メディアワークス「電撃王」編集部、「電撃プレイステーション」編集部、「電撃プレイステーション2」編集部
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　ヒロアキ（SNK）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／いつなよしつね／今井神／超電撃蘭／きらり屋／塩原パテオ／G=ヒコロウ／鈴木理華／そうま竜也／猫月戎時／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田幽[illegible]
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村重宏

月刊アルカディア 12月号 [No.019]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.019

第2巻 第12号 通巻第19号　平成13年12月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-12

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は216ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 12月号【No.19】 アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～69の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～69の番号の中から選んでください。

1 表紙：ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
2 ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
3 ソウルキャリバーII
4 最速伝説対談
5 頭文字D Arcade Stage
6 湾岸ミッドナイト
7 アルカディア大賞ノミネート作品発表
8 ブランニューアップデイツ
9 ゲームセンターマップ
10 アルカディアデータベース
11 魂を籠める者
12 電脳戦機バーチャロン フォース
13 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
14 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2
15 バーチャファイター4
16 鉄拳4
17 犬のおさんぽ
18 クラブカート ヨーロピアンセッション
19 ヘビーメタル　ジオマトリックス
20 婆娑羅2
21 プロギアの嵐
22 ロングランゲームズブースター
23 ギルティギア ゼクス
24 パチャっ子 Infinity
25 ジャンク新聞
26 雑談!!　AMショー人気ランキング
27 オールドゲームミュージアム
28 レゲー奥の細道
29 新・STEP☆UP列伝 健太'S バーチャフルライフ
30 アーケーダー・ネオ
31 ハードウェアミュージアム
32 全国ゲーセンイベント準備会
33 ジョイスティックトゥルーパーズ
34 ゲームの日
35 SNKコミュニケーションデザイン部インタビュー（後編）
36 秋冬新作狙い撃ち！～第39回AMショーリポート～
37 パワースマッシュ2
38 ねんど玉パズル お天気ころりん
39 ことばのパズル もじぴったん
40 La・キーボードゥ
41 ダービーオーナーズクラブII
42 シャカっとタンバリン！ 超PowerUp チュッ！
43 プライズワンダーランド
44 式神の城
45 ビートマキシマム
46 モンスターゲート
47 コスプレ・プレイスタイル
48 立体貴族
49 ポップンな関係
50 超空間SNK
51 GGXアソシエイションXR+
52 筐体百景
53 アルカディア フロンティアーズ
54 ゲーパロ館
55 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
56 設定資料集：ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
57 そんなんアリカ
58 ニューストランスミッター
59 デジタル・ディスク・アーカイヴ
60 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
61 猛者通信ぼペソ
62 アルカデ チャット倶楽部
63 パンドラキャラット改
64 アルカディアクーポン
65 ハイスコア全国集計
66 プレゼント
67 次号予告・募集記事
68 編集後記
69 ポスター：式神の城

Q7.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	社会人
5	高校1年生	14	自由業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	無職
8	短大生	17	その他
9	専門学校生		

【お詫びと訂正】

アルカディア11月号におきまして、以下の誤りがありました。

●131ページからの「SNKコミュニケーションデザイン課インタビュー」で、作家の「井上雄彦」先生のお名前が「井上雄彦」になっておりました。
●138ページ「バーチャファイター4」のコピーライト表記に間違いがありました。正しくは「Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001」です。

関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（餓狼／ギルティギアゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

1 5 4-8 5 2 8

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA No.019
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認

205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵 便 は が き

1 5 4-8 7 3 6

2 0 5

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA No.019 アンケート係

電子メールによる情報などの送付を希望しますか？ はい いいえ

Q8.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがあったら教えてください
A8.[ ]
Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[ ]都道府県 [ ]店
Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。
A10.[ ]

アルカディア大賞投票用紙

マークシートは鉛筆で記入してください!!

大賞第1位作品 リストに該当作がない場合は、その他にゲームタイトルを記入してください。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84
85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98
99 100 101 102 103 104 105 106 107 108

その他【　　　　　　　　　　　　　　】

大賞第2位作品 リストに該当作がない場合は、その他にゲームタイトルを記入してください。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84
85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98
99 100 101 102 103 104 105 106 107 108

その他【　　　　　　　　　　　　　　】

大賞第3位作品 リストに該当作がない場合は、その他にゲームタイトルを記入してください。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84
85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98
99 100 101 102 103 104 105 106 107 108

その他【　　　　　　　　　　　　　　】

ご協力ありがとうございました！

COIN OPTED VIDEOGAME MAGAZINE
平成13年12月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻 第12号 通巻第19号

●定価650円（本体619円）

雑誌11547−12 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547120652